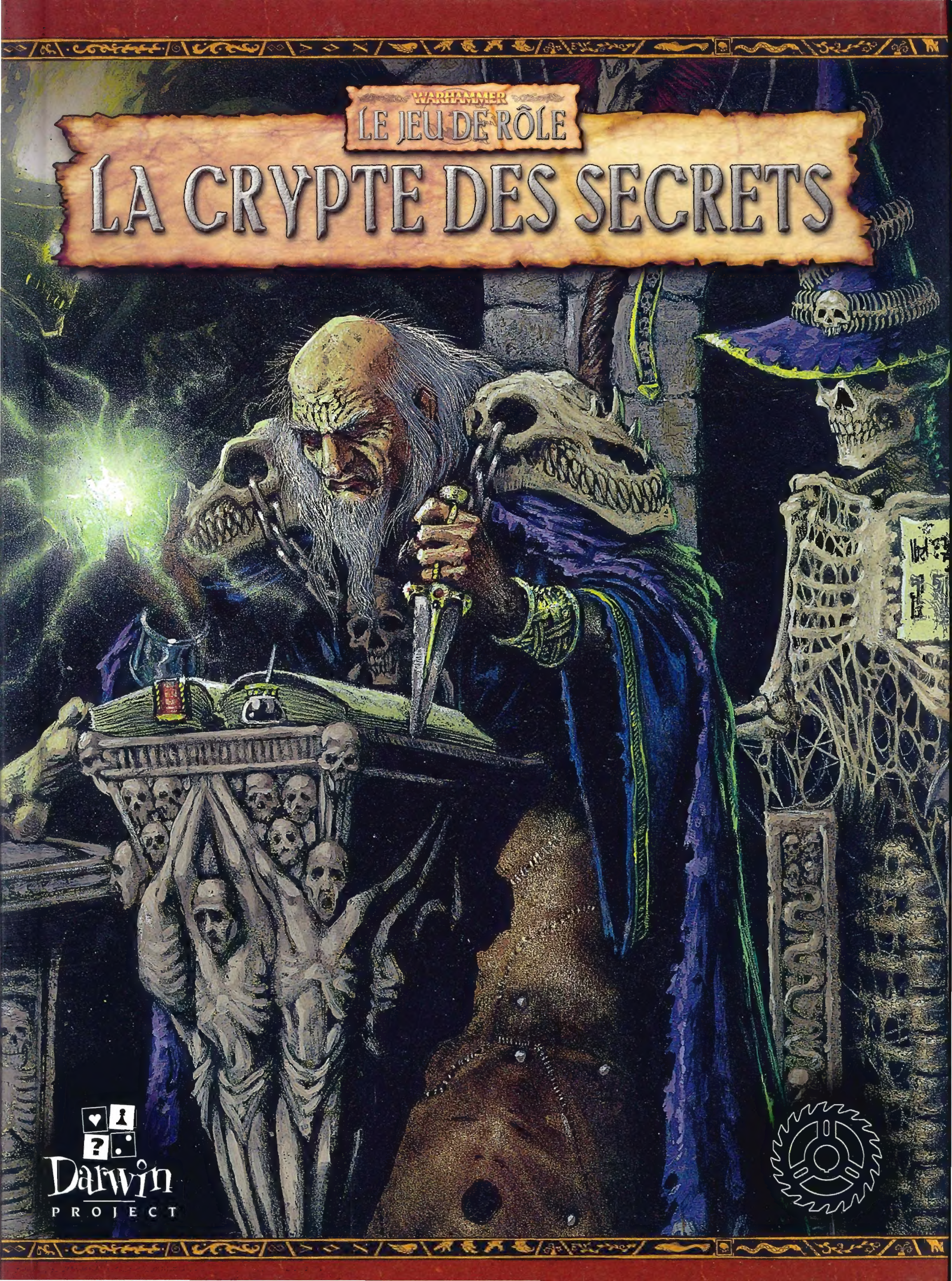
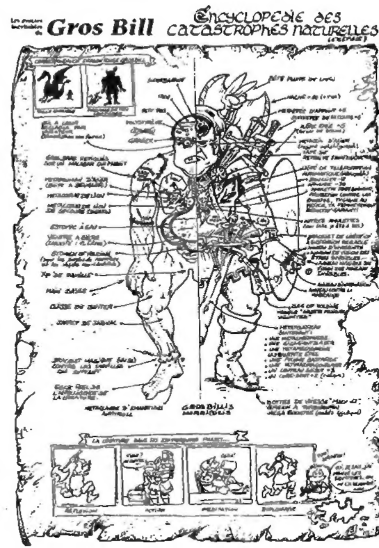

WARHAMMER
LE JEU DE RÔLE
LA CRYPTE DES SECRETS
Darwin
PROJECT


Gros Bill
Encyclopédie des catastrophes naturelles





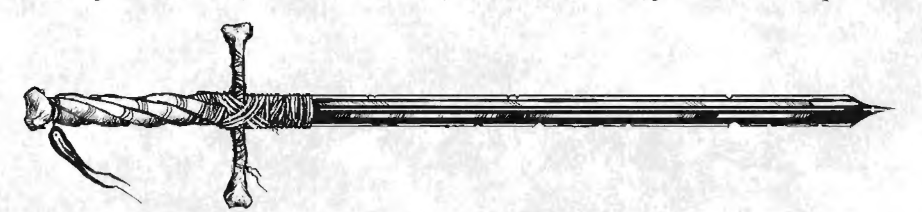
— Version Originale —

Conception et rédaction : *Ben Counter, Graeme Davis, Brian E. Kirby, Nathan Greavey et Carl Sargent*

Ajouts : *Kate Flack et Chris Pramas*
Mises à jour à la nouvelle édition : *Brian E. Kirby*
Développement : *Chris Pramas*
Relecture : *Evan Sass*
Conception et direction artistique : *Hal Mangold*
Illustration de couverture : *Karl Kopinsky*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Tony Ackland, Russ Nicholson, Tony Parker*
Cartographie : *Shawn Brown, Charles Elliot, « H »*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Responsable du projet : *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries : *Simon Butler*

— Version Française —

Responsable de gamme Warhammer : *Mathieu Saintout*
Directeur de collection jeux : *Patrick Renault*
Conception graphique française : *Igor Polouchine*
Maquette française : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet, Sandy Julien, Dominique Lacrouts pour Kaneda*
Corrections : *Julien Drouet, Michaël Croitoriu, Mathieu Saintout, Jérôme Vessiere pour Kaneda*



Une publication Darwin Project sous licence Black Industries
Première édition française, Avril 2005.
Imprimé en Italie par Eurografica SPA.



BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Darwin PROJECT

Darwin Project
75 rue Compans
75019 Paris, France
SARL au capital de 41500 €
RCS Paris 438 958 985

ISBN : 2-9521728-3-8

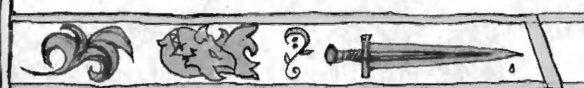
Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.com

Site de Darwin Project : www.darwin-project.com

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

Playtesteurs : Tim Carr, Bruce Harlick, Jess Lebow, Nicole Lindroos, Evan Sass, James Aitken, John Johnson, Robert Lawson, Kim Pratt, Simon Butler, Kate Flack, Ewan Lamont, Erik Mogensen, Nelson, Chris Lucas, Joris Bertens, Che Webster, Gabrio Tolentino, Pete Grady, Ian Revill




INTRODUCTION

Bienvenue dans *La Crypte des Secrets*, le premier recueil de scénarios pour la nouvelle édition de *Warhammer, le Jeu de Rôle*. La création d'aventures demande toujours un gros travail de la part du MJ et nous avons voulu lui faciliter la tâche ! *La Crypte des Secrets* renferme six scénarios prêts à jouer. Trois d'entre eux sont des mises à jour de classiques de l'édition originale de *WJDR*, mais les trois autres sont totalement inédits. Tous vous plongeront rapidement dans le monde cruel de *Warhammer*.

Les vieilles aventures sont *Une Nuit agitée aux Trois Plumes* de Graeme Davis (originellement publiée dans *White Dwarf anglais #94*), *Les Raisins de la colère* de Carl Sargent (originellement publiée dans *White Dwarf anglais #98*) et *La Maison de l'Horreur* (déjà parue dans le recueil de scénarios *Repose Sans Paix*). Brian E. Kirby s'est chargé de les remettre au goût du jour pour la nouvelle édition. M. Kirby a également écrit *Pour l'Amour ou l'Argent*, l'une des nouvelles aventures. Les deux autres sont *Leurre des Comtes* de Ben Counter et *Le Boucher connaît la Musique* de Nathan Greavey. Ces scénarios abordent divers styles de jeu, de l'investigation à l'intrigue en passant par l'horreur et le combat.

Avant de vous y plonger, permettez-moi de faire quelques commentaires. Premièrement, nous avons fait en sorte que ces aventures puissent se dérouler à peu près n'importe où et n'importe quand. Vous pouvez donc les intégrer en divers lieu et à différentes périodes de l'histoire de l'Empire. Par exemple, nul besoin de savoir si la Tempête du Chaos s'est déjà déroulée pour les jouer. Cela permet de les intégrer dans toute campagne déjà lancée. Songez cependant au contexte de votre campagne avant de vous y attaquer. En effet, en ajoutant une rencontre ici où là pour souligner le lieu et le moment que vous aurez choisis, l'intégration de ces aventures n'en sera que plus facile.

Songez également à la façon dont vous allez gérer les compétences sociales car vos joueurs seront amenés à effectuer de nombreux tests de Charisme et de Commérage, qu'ils soient précisés dans le corps du texte ou non. L'équilibre entre interprétation et jets de dés est précaire et différent pour chaque groupe de joueurs. Certains n'effectuent jamais de tests de compétences sociales, préférant laisser le sort de chaque rencontre à la qualité de leur interprétation. C'est une bonne approche, surtout si vos joueurs sont de nature prolixe. Cependant, certains joueurs qui ne sont pas toujours à l'aise avec les mots souhaitent incarner un personnage particulièrement éloquent. Dans ce cas, laissez leurs compétences faire le travail. Cela ne veut pas dire qu'ils ne doivent pas faire de tentatives d'interprétation, mais ne les pénalisez pas simplement parce qu'ils ne sont pas de grands orateurs.

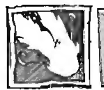
Si vous souhaitez jouer *En Passant par la Drakwald* (cf. Chapitre 12 du livre de règles) et enchaîner avec *Les Voies de la damnation : les Cendres de Middenheim*, plusieurs de ces aventures feront office de transitions. Dans ce cas, nous vous conseillons plus particulièrement *Leurre des Comtes* et *Les Raisins de la Colère*. *Leurre des Comtes* s'insèrera parfaitement à la suite d'*En Passant par la Drakwald*, avant que les personnages n'atteignent Middenheim. Après tout, il n'y a rien d'étonnant à tomber sur un voyageur terrassé par des hommes-bêtes dans la Drakwald ! Pritzstock, qui est le théâtre des événements des *Raisins de la Colère*, ne se situe pas bien loin de Middenheim. Une fausse piste saura tirer les personnages de la ville et les entraîner dans cette aventure.

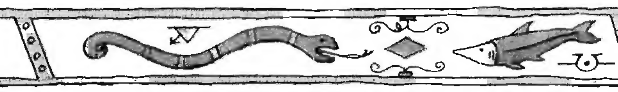
Si vous entamez une nouvelle campagne, reportez-vous au *Boucher connaît la Musique*. Cette histoire débute par un simple enlèvement, mais elle aborde ensuite les thèmes chers à *Warhammer*. Si vos joueurs sont habitués aux jeux de rôle fantastiques classiques, cette aventure leur montrera à quel point *Warhammer* est différent. Enfin, *Pour l'Amour ou l'Argent* peut être joué sur le même principe.

Mais assez de palabres ! Il est temps de jouer ! Nous espérons que *La Crypte des Secrets* saura vous divertir et n'oubliez pas que vous trouverez de nouvelles aventures dans *Les Voies de la damnation : les Cendres de Middenheim*.

Chris Pramas
Le 31 décembre 2004

TABLE DES MATIÈRES



– LES RAISINS DE LA COLÈRE –

Les Raisins de la Colère est un scénario conçu pour 4 à 6 personnages qui entament tout juste leur deuxième carrière. L'aventure se déroule dans le village viticole de Pritzstock, au sud-ouest de la cité de Middenheim. Vous pouvez cependant repositionner le village dans l'Empire pour qu'il s'adapte à votre campagne. En fait, c'est l'époque de l'année qui importe plus que la localisation géographique. En effet, les événements de l'aventure **Les Raisins de la Colère** interviennent au moment des vendanges de Pritzstock, c'est-à-dire pendant le mois d'Erntezeit également appelé « mois des moissons » dans le calendrier impérial.

DÉBUT DE L'AVENTURE

La **Carte 1**, page 5, présente la disposition des villages situés au sud-ouest de Middenheim. Au début de l'histoire, on considère que les PJ se rendent à Middenheim en carrosse, en suivant la route qui relie Altdorf à Middenheim. Les bois que traverse la route sont connus pour receler des créatures malfaisantes, surtout depuis la Tempête du Chaos. C'est pourquoi les voyageurs qui l'empruntent n'ont pas l'habitude de faire de haltes.

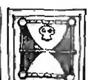
Les PJ partagent le carrosse avec trois autres passagers : Elise et Bertha Jung, ainsi que Gunder, leur garde du corps. Il s'agit de deux jeunes femmes (respectivement de 19 et 17 ans), blondes aux yeux bleus et de bonne famille, puisqu'elles sont les filles d'un prospère négociant en laine d'Altdorf.

Gunder est un véritable géant, mais il se montre plutôt effacé. Il présente un front bas et fuyant et ses énormes mâchoires prognathes semblent pointer plus que son nez tordu et aplati. Il est habillé d'un gilet de cuir et armé d'une imposante hache de bûcheron. Les filles se rendent à Middenheim pour aller voir un cousin. Elles font preuve d'une très bonne éducation et sont habituées à être traitées avec respect, surtout quand Gunder veille au grain.

L'accident

La journée se passe sans encombre, jusqu'à ce que le carrosse traverse la jonction avec la route de Grubentreich, quelques heures avant le coucher du soleil. Émergeant des arbres qui dominent le chemin à quatre ou cinq mètres du sol, un crâne à l'air mauvais et aux yeux luisants dévale à toute vitesse vers la diligence. Hurlant une prière à Sigmar, le cocher lâche les rênes et se cache les yeux tandis que les chevaux hennissent et se cabrent de terreur. Les chevaux, qui décampent violemment pour éviter le crâne volant, projettent le carrosse contre un énorme tronc de chêne et l'engin se renverse, ses deux roues de droite détruites sur le coup.

Quiconque se trouve à ce moment-là sur le toit du carrosse doit réussir un **test de Peur** sous peine de ne rien pouvoir faire d'autre que de trembler d'effroi. Bondir de la diligence correspond à un saut de 6 mètres. Rester amarré au carrosse exige un **test de Force**. En cas de réussite, le personnage subit 3 points de Blessures qui ignorent l'armure, tandis qu'un échec signifie qu'il tombe de 4 mètres et se retrouve projeté hors du carrosse. Pour plus de renseignements sur les sauts et les chutes, reportez-vous à la page 138 de *WJDR*.

N'ayant reçu aucune forme d'avertissement, toutes les personnes se trouvant à l'intérieur de la diligence doivent réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 3 points de Blessures ignorant l'armure. Alors que les passagers commencent à se démêler les uns des autres, l'un d'entre eux (déterminé au hasard) aperçoit le crâne qui les observe depuis l'extérieur. La créature s'envole au bout de quelques secondes, mais tout personnage qui n'est pas à l'intérieur de l'épave du carrosse le verra se diriger vers l'ouest par-dessus les arbres. Pour plus de détails sur le crâne, veuillez consulter le **Bestiaire** en fin d'aventure.

Le carrosse est irréparable : seules deux roues sont intactes et les essieux sont détruits. Hedric, le cocher, est étendu au milieu de la route, meurtri et contusionné, mais sans blessure grave. Gunder n'a pas eu autant de chance. Il a été mortellement blessé pendant l'accident par une malle contenant les robes de bal d'Elise. L'imposante valise est tombée du porte-bagages et lui a brisé le cou. Deux chevaux se sont évadés, tandis qu'un troisième présente une patte gravement fracturée, le dernier frissonnant au bord du chemin à quelques mètres de là. Les deux filles sont ébranlées par l'incident, mais quelques paroles rassurantes ne manqueront pas de les apaiser. Ce n'est certainement pas le récit d'Hedric, évoquant les yeux écarquillés le « *monstre aux yeux rouges du grand nord gelé qui nous a attaqués du ciel* », qui leur apportera ce réconfort.

• Décisions

Le groupe a un certain nombre d'options. Il peut rester sur place, mais cela lui ferait passer une nuit en forêt. Hedric fera remarquer aux personnages qu'aucun autre carrosse n'est censé passer de la journée et, même s'il en arrivait un, il ne s'arrêterait pas, de peur qu'ils soient des bandits de grand chemin. Le groupe peut aussi se diriger vers la plus proche auberge de voyage, la Tête du Mutant, mais ils ne pourront l'atteindre avant la tombée de la nuit (qui devrait se présenter d'ici trois heures) vu qu'elle se trouve à plus de 30 kilomètres. La troisième option, qui plaît davantage à Elise et Bertha, serait de partir pour le village de Grubentreich. Les filles y ont des parents qui pourraient héberger les PJ pour la nuit et leur prêter de quoi les transporter jusqu'à une auberge de voyage. Par ailleurs, les filles sont persuadées que les aventuriers seront récompensés pour avoir su les escorter en sécurité.

Grubentreich se trouve à un peu plus de 15 kilomètres et, en suivant l'allure de marche des filles qui est de 5 km/h, le groupe devrait s'y présenter juste après la tombée de la nuit. Étant donné que les deux demoiselles refusent catégoriquement tous les autres plans, celui-ci reste apparemment le meilleur. Hedric, un brave homme prenant ses responsabilités très au sérieux, se charge de monter le seul cheval valide restant jusqu'à l'auberge de voyage et d'informer les patrouilleurs locaux.

Les PJ peuvent atteindre Grubentreich vers la fin de la journée s'ils gardent un rythme soutenu, mais Bertha va les ralentir légèrement, si bien qu'ils n'y parviendront qu'après le crépuscule. Tout PJ masculin au physique avantageux qui portera Bertha sur les dernières centaines de mètres de l'excursion gagnera sa plus sincère gratitude (un **test de Sociabilité** réussi lui vaudra également un baiser affectueux sur la joue !)

• Grubentreich

Le village à proprement parler abrite 88 hommes et femmes simples et ruraux, qui gagnent convenablement leur vie grâce à l'agriculture et au bétail. Aucune carte n'est fournie car la disposition des lieux n'a pas d'influence sur le reste de l'aventure.

Mathilde et Eduard Jung, la tante et l'oncle des jeunes femmes, gèrent la taverne du Mouton Noir et se montreront ravis d'accueillir les sauveteurs de leurs nièces. Par gratitude, ils offriront au groupe le gîte, le couvert et la boisson pour la nuit. Malheureusement, les deux chambres d'hôte de l'auberge sont déjà prises, mais le reste de l'établissement est tout à fait propre et confortable.

Si aucun des PJ ne mentionne le crâne volant, l'une des jeunes femmes s'en chargera, ce qui peut intervenir quand la taverne accueille une foule de gens du cru ou à la fin de la nuit, au moment où Eduard ferme l'établissement. Si les PJ discutent avec les villageois, ils n'apprendront rien de spécial, si ce n'est que ces derniers sont très intrigués par toutes les « bosses » que les personnages ont récoltées sur la tête pendant l'accident. Mais Eduard se montrera plus intéressé. La description de l'incident vient étayer les rumeurs qu'il a entendues deux jours plus tôt de la bouche de Werner Geizhals, négociant en vin revenant du village voisin de Pritzstock (cf. **Cartes 1 et 3a**).

Geizhals (qui se trouve désormais à Middenheim) a raconté à Eduard que les villageois lui avaient donné l'impression que l'endroit était maudit, que les cadavres des morts étaient sortis de terre et rôdaient en périphérie du village et même, plus précisément, que des « *crânes fantomatiques et volants hantaient les bois* ». Jung lancera le sujet quand la taverne sera fermée. Il s'est dit qu'il fallait s'occuper des crânes avant qu'ils ne commencent à s'en prendre à Grubentreich. Et qui pourrait mieux assumer cette tâche que ces aventuriers fraîchement arrivés ? Si les PJ ne montrent aucun signe d'intérêt pour cette enquête, Jung développera la rumeur en affirmant qu'on raconte que les crânes garderaient quelque trésor depuis longtemps disparu. Si Bertha montre des signes d'intérêt pour l'un des aventuriers, Eduard tâchera de rendre son histoire encore plus attrayante, dans l'espoir que les PJ partent en mission avant qu'une romance ne s'enracine.

Comme par hasard, trois des hôtes de l'auberge repartent pour Pritzstock le lendemain, soit le fermier Hans Krug et ses hommes à tout faire, Pieter Klammerer et Albrecht Krupp. Ces trois personnes se sont rendues dans leurs quartiers tôt dans la soirée, mais elles retournent à Leichlinberg le lendemain (en passant par Pritzstock, cf. **Carte 1**). Les PJ n'auront aucun mal à se faire emmener jusqu'au village dans les carrioles de Krug s'ils le demandent.

Il leur faudra cependant se lever tôt pour porter leur requête auprès de Hans Krug et ils seront donc mal inspirés d'abuser de l'hospitalité d'Eduard. Le fermier accepte de les emmener, mais leur demande 1 pistole par personne pour la course. En marchandant, les PJ pourront faire baisser le tarif jusqu'à 6 sous par personne, mais l'homme est pauvre et cherche à gagner un peu d'argent dès qu'il en a l'occasion. Si les personnages ont vraiment besoin d'une motivation supplémentaire pour aller investiguer, Eduard paiera lui-même la course. Ils n'ont plus à s'inquiéter de la sécurité d'Elise et de Bertha, car leur oncle les assure qu'il va les escorter personnellement jusqu'à Middenheim par le prochain carrosse.

Le voyage jusqu'à Pritzstock fait environ 25 kilomètres et prend aux alentours de 3 heures si les PJ empruntent la carriole de Krug. Le seul autre moyen de locomotion dont disposent les personnages reste la marche car il ne reste plus aucun cheval à vendre ou louer. Revenant juste d'un long voyage commercial via Middenheim, le fermier et ses assistants ne savent rien des événements survenus à Pritzstock.

LE VILLAGE DE PRITZSTOCK

Pritzstock est un petit village prospère de 48 âmes (et leurs enfants). La **Carte 2** montre ses environs immédiats et la **Carte 3** détaille le village à proprement parler. En plus d'une ferme, chaque foyer dispose d'un vaste chai de fermentation où sont conservées des barriques de vin et où l'on presse le raisin. Les meilleurs millésimes sont gardés dans la cave, généralement située sous la ferme.

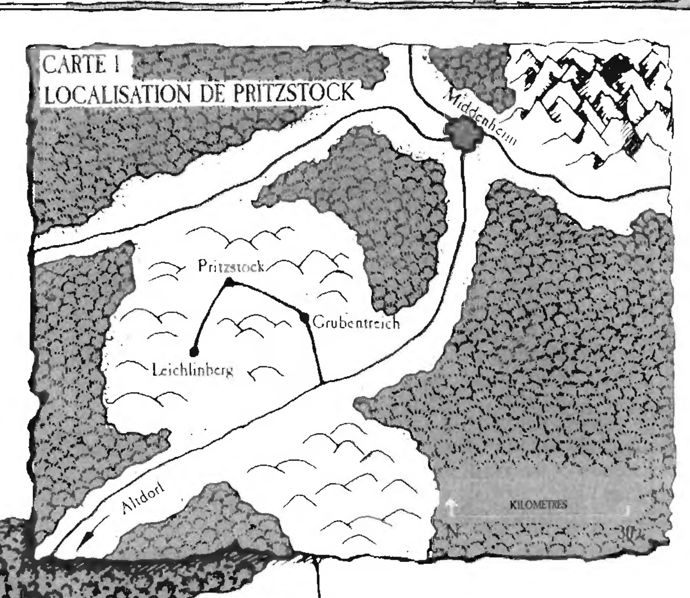
Le bétail se limite à quelques cochons, chèvres et poules. Ces dernières vaquent librement et passent beaucoup de temps à picorer dans le secteur nord-ouest du village, puisque c'est là que les morts sont enterrés et que les vers se montrent les plus abondants.

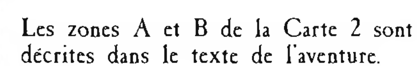
Le village est cerné de vignes plantées sur des terrasses aménagées au milieu de la forêt. Le vin qui en résulte reste la seule source de revenus des villageois. Le riesling de Pritzstock est un vin fin et léger, dont la popularité croit à travers tout l'Empire occidental. Les vendanges de ces dernières années se sont montrées particulièrement bonnes, ce qui a assuré la prospérité du village, qui arbore désormais des bâtisses et des

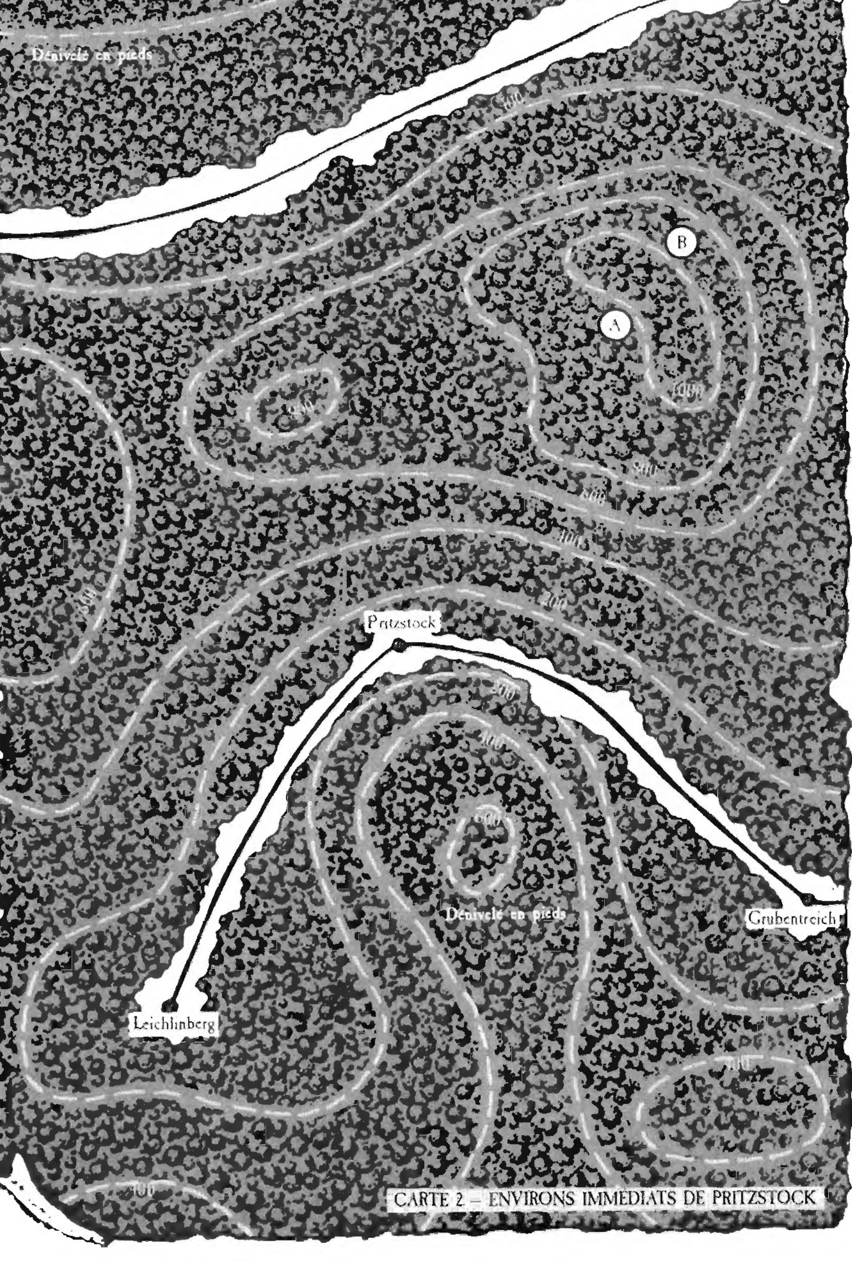


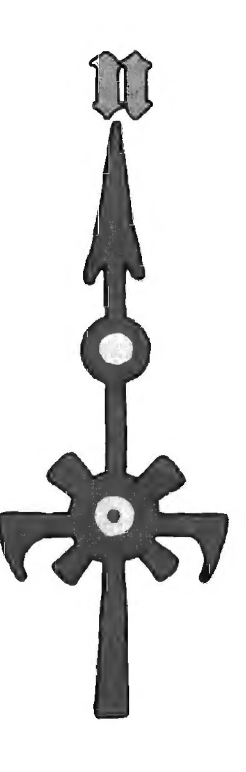
LES RAISINS DE LA COLÈRE

CARTES 1 ET 2




Les zones A et B de la Carte 2 sont décrites dans le texte de l'aventure.





carrioles en bon état et des bêtes robustes, sans compter que les habitants mangent désormais à leur faim. Un détail pourrait surprendre : le village n'a pas d'auberge. Au lieu de cela, les gens se retrouvent chez les uns et les autres pour des « dégustations de vin », ce qui en fait une communauté très soudée. Les soirées du genre les plus appréciées se déroulent en la demeure d'Henri-Philippe Rocheteau, burgomeister, ou maire, de Pritzstock.

Le village connaît sa plus grande effervescence pendant les vendanges, une opération délicate dont dépend entièrement la prospérité renouvelée de Pritzstock. Le raisin doit être vendangé pendant une période qui s'étend sur sept jours si les villageois veulent produire le meilleur vin possible. Estimer la période optimale de vendange demande des années d'expérience. Les personnages se présentent au village juste deux jours avant les vendanges de l'année. On attend encore des bras extérieurs au village pour assurer la main-d'œuvre, mais quelques négociants en vin sont déjà là. Le raisin a été expertisé et tout laisse à penser qu'il s'agit d'une grande année, si tant est que les vendanges débutent au bon moment.

Le passé et le présent

L'origine des soucis actuels remonte à trois années en arrière. Stefan Maranaeur, jeune négociant en vins d'Altdorf eut une liaison avec Elisabet, la femme d'Henri-Philippe. Malheureusement, Henri-Philippe eut vent de cet adultère en tombant par hasard sur un mot doux de Stefan destiné à son épouse. S'il avait pu agir immédiatement, Henri-Philippe aurait probablement traité sa femme sous le feu d'une rage typiquement bretonnienne et les choses se seraient mal passées pour elle. Mais il se trouva qu'Elisabet était à ce moment-là en déplacement à Altdorf, à priori avec son amant, ce qui donna le temps à la furie d'Henri-Philippe de se transformer en glace et d'occuper son esprit de vengeance.

Un mois plus tard, Henri-Philippe envoya sa femme à Altdorf avec de l'argent pour renouveler sa garde robe. Elisabet sauta sur l'occasion, voyant là une chance supplémentaire de voir son amant. Mais Henri-Philippe avait d'autres plans pour Stefan et l'invita au même moment à se rendre à Pritzstock, à l'insu d'Elisabet, en prétextant la dégustation d'un vin nouveau. Stefan se présenta comme prévu et après avoir passé la journée à parler affaires, il se rendit à l'une des fameuses soirées chez Henri-Philippe, à laquelle fut également invité tout le reste du village.

Lors des conversations de la soirée, Stefan apprit qu'Elisabet était en déplacement à Altdorf. Maudissant le hasard, il limita sa consommation d'alcool pour pouvoir repartir le plus tôt possible, annonçant que « *des affaires importantes l'obligeaient à repartir dès le lendemain matin.* » Mais cette nuit-là, Henri-Philippe agressa Stefan dans son sommeil, l'assommant pour plusieurs heures. Rocheteau traîna le corps jusqu'à la cave, dans une niche spécialement aménagée. Stefan enchaîné au mur, Henri-Philippe attendit patiemment que le jeune négociant reprenne connaissance. C'est alors qu'il entreprit de sceller la niche avec soin et précision, appliquant pierres et mortier, sans prêter la moindre attention aux implorations désespérées de Stefan.

Le travail fut enfin achevé et Henri-Philippe éprouva une réelle satisfaction. Il avait laissé un tonneau de vin à portée pour que Stefan puisse étancher sa soif, ayant prévu que ce dernier agoniserait lentement jusqu'à mourir de faim. Il ne lui manquait plus qu'à s'occuper du cheval de Stefan. Le sommeil du village renforcé par le vin de la soirée, Henri-Philippe n'eut aucun mal à sortir sans se faire remarquer. Il dispersa les affaires de Stefan sur la route et libéra le cheval avant de retourner à Pritzstock.

La selle et le paquetage de Stefan furent retrouvés trois jours plus tard, alors que tout le monde avait considéré qu'il était parti tôt sans dire au revoir. Malgré une recherche organisée par le maire de Pritzstock, son corps ne fut jamais retrouvé.

La disparition et la mort présumée du jeune négociant ne manquèrent pas d'alimenter de nombreuses discussions et angoisses dans toute la région. Mais aucun autre incident ne vint s'ajouter à l'affaire et le nom de Stefan Maranaeur fut finalement oublié, du moins ce fut ce qu'Henri-Philippe espérait et croyait. Les choses se seraient effectivement passées ainsi sans l'ingérence d'une personne : Dieter, le frère jumeau de Stefan.

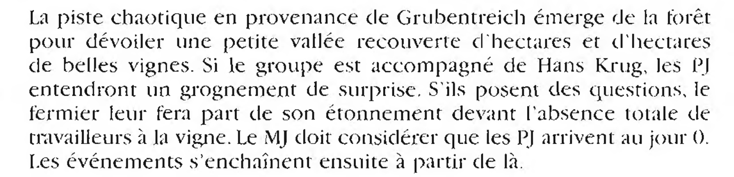
Alors que Stefan était emprisonné, Dieter Maranaeur approchait du terme de son apprentissage de sorcier à Middenheim. Mais tandis que le supplice de Stefan égrenait les jours, son frère commença à éprouver les mêmes souffrances. Lié par le sang à son jumeau, Dieter ne fut au départ atteint que d'insomnie, mais il montra au bout d'une semaine les symptômes d'une maladie débilitante. Peu après, l'apprenti sorcier sombra dans le délire et, alors que sa condition empirait, les médecins le pensèrent condamné. Puis soudain, à l'instant de la mort de Stefan, sa maladie disparut sans laisser de trace et Dieter commença à récupérer. Ce ne fut qu'alors qu'il apprit la disparition de son frère lors d'un déplacement professionnel à Pritzstock.

Au cours des trois années qui suivirent, Dieter eut connaissance de la relation entre feu son frère et Elisabet, par le biais de lettres qu'il retrouva dans la résidence de Stefan à Altdorf. Il y trouva également la missive d'invitation d'Henri-Philippe. En discutant de ces détails et de sa mystérieuse affection avec ses supérieurs, Dieter finit par comprendre ce qui avait pu sonner le glas de son frère.

Dieter, désormais Maître sorcier de l'Ordre Flamboyant, s'est rendu au village, animé d'un désir ardent de vengeance. Certes motivé par ses propres croyances, qui ne sont pas toutes rationnelles, Dieter est également influencé par l'esprit de son frère défunt. Stefan Maranaeur exerce désormais un odieux ascendant depuis sa tombe, poussant Dieter à causer la ruine de Pritzstock et à tuer Rocheteau.

La première chose que fit le sorcier fut d'explorer la région afin établir une base sûre pour Kurt Schultz, son garde du corps, et lui-même. C'est alors qu'il eut de la chance, pourrait-on dire. Dans une caverne dissimulée par la végétation, ils découvrirent de nombreux crânes humains et humanoïdes, lugubres vestiges d'une ancienne bataille. Dieter perçut immédiatement qu'ils étaient empreints d'une certaine magie. Après quelques essais, il comprit également que les crânes pouvaient être contrôlés, du moins dans une certaine mesure. Il a donc entrepris de les envoyer régulièrement attaquer le village de Pritzstock, ce qui représente un excellent moyen pour terrifier les villageois et les pousser à quitter les lieux. Mais ce que Dieter ne sait pas, c'est que les propriétés magiques des crânes sont dues à des traces de malepierre présentes dans la grotte. Et ce dont ni Dieter ni les villageois ne sont conscients, c'est qu'un groupe d'aventuriers est déjà en train d'enquêter sur ces incidents ; un groupe qui risque fort d'arriver à la conclusion que les PJ sont de mèche avec le sorcier.

Le reste de l'aventure est présenté comme suit. Après l'exposition de la scène d'arrivée des PJ au village, vous trouverez une rubrique présentant les PNJ de Pritzstock : ce qu'ils font, qui ils sont, ce qu'ils savent et quelques suggestions sur la manière dont ils répondront aux PJ et réagiront à leurs actions. Suivent les descriptions de Dieter, de Kurt et de leur grotte, ainsi que du campement des PNJ aventuriers. Le temps reste un élément central de l'aventure : Dieter aura réussi son pari s'il empêche les vendanges de se dérouler. L'atmosphère du village se montrera de plus en plus désespérée au fil des jours.

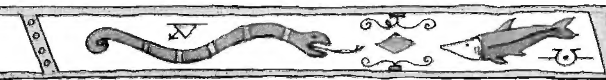


L'arrivée à Pritzstock

La piste chaotique en provenance de Grubentreich émerge de la forêt pour dévoiler une petite vallée recouverte d'hectares et d'hectares de belles vignes. Si le groupe est accompagné de Hans Krug, les PJ entendront un grognement de surprise. S'ils posent des questions, le fermier leur fera part de son étonnement devant l'absence totale de travailleurs à la vigne. Le MJ doit considérer que les PJ arrivent au jour 0. Les événements s'enchaînent ensuite à partir de là.

En arrivant dans le village à proprement parler (après être passés par-dessus une douve bien entretenue mais peu efficace contre les crânes), les PJ seront frappés par la prospérité et le calme ambiants. La position géographique de Pritzstock a permis au village de résister à la Tempête du Chaos. La vie continuait ici son cours normal tandis que des milliers de morts s'accumulaient à Middenheim. Le village a bien vu passer quelques détachements militaires et une partie de ses vivres fut réquisitionnée, mais il est resté globalement intact. Par ailleurs, quelques maisons présentent des planches sommairement clouées sur les fenêtres et de grandes gerbes de fleurs sur la porte d'entrée.



CARTE 3 – LE VILLAGE DE PRITZSTOCK

0 20 40 60 80 100
Mètres

Puits
Puits
Puits
Grubentreich
Leichlinberg

Note	Famille
1	Aschaffenberg
2	Baldurich
3*	Bleurer
4*	Fleiss
5	Guderain
6*	Kallman
7*	Klop
8*	Rueter
9	Rocheteau
10	Semmelweiss
11	Surhardt
12*	Uderlast

* Indique un fermier locataire de Rocheteau

CARTE 3a – APPARITIONS DES CRANES AUTOUR DE PRITZSTOCK

Pritzstock
Grubentreich
Leichlinberg
N 1/2 kilomètre

CARTE 4 – L'ANTRE DU SORCIER

N Pieds 20

Les zones 1a, 1b, 2, 3 et 4 de la Carte 3a sont détaillées dans le texte de l'aventure.

LES RAISINS DE LA COLÈRE

CARTES 3, 3A ET 4

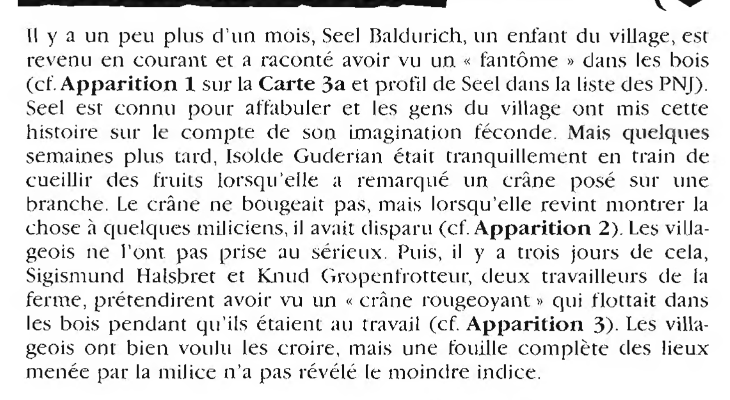
Les zones A, B, C, D et E de la Carte 4 sont détaillées dans le texte de l'aventure.

Un test de **Connaissances générales (Empire) Assez difficile (–10%)** apprendra aux PJ qu'il s'agit de « doigts de nounou », censés repousser les esprits malfaisants. Les portes de ces bâtisses sont également gravées de symboles sans queue ni tête, bien qu'un **test d'Alphabet secret (rôdeur)** réussi soit nécessaire pour pouvoir affirmer qu'ils ne cachent aucune signification.

Si les personnages continuent d'observer le village avec Krug, ils se rendront compte que les villageois sont réunis à l'extérieur de la demeure d'Henri-Philippe. La scène est assez confuse, toutes ces personnes parlant et criant en même temps. Les choses se calment quand les intrus sont repérés et les villageois se montreront à partir de là plus prudents devant ces nouveaux arrivants.

Profitant de cette accalmie, Henri-Philippe prendra la parole : « *Écoutez, il ne sert à rien de débattre tant que nous ne nous calmons pas et que nous ne pouvons pas discuter rationnellement. Et il est également absurde d'aller accuser les gens sans raison.* » Un murmure de dissentiment se fait entendre, mais Henri-Philippe reprend : « *Rentrez tous chez vous, nous nous réunirons à nouveau dans quelques heures.* » Cette dernière annonce est reçue par l'approbation générale et les villageois commencent à se disperser. Si les PJ sont arrivés en compagnie de Krug, le fermier et ses assistants les abandonneront et continueront leur route (non sans être passés par le comptoir local pour comprendre ce qui se passe).

Une fois la réunion repoussée, Henri-Philippe pourra accueillir le groupe. Reportez-vous à sa description parmi la liste des PNJ, plus loin.



Événements récents

Il y a un peu plus d'un mois, Seel Baldurich, un enfant du village, est revenu en courant et a raconté avoir vu un « fantôme » dans les bois (cf. **Apparition 1** sur la **Carte 3a** et profil de Seel dans la liste des PNJ). Seel est connu pour affabuler et les gens du village ont mis cette histoire sur le compte de son imagination féconde. Mais quelques semaines plus tard, Isolde Guderian était tranquillement en train de cueillir des fruits lorsqu'elle a remarqué un crâne posé sur une branche. Le crâne ne bougeait pas, mais lorsqu'elle revint montrer la chose à quelques miliciens, il avait disparu (cf. **Apparition 2**). Les villageois ne l'ont pas prise au sérieux. Puis, il y a trois jours de cela, Sigismund Halsbret et Knud Gropenfrotteur, deux travailleurs de la ferme, prétendirent avoir vu un « crâne rougeoyant » qui flottait dans les bois pendant qu'ils étaient au travail (cf. **Apparition 3**). Les villageois ont bien voulu les croire, mais une fouille complète des lieux menée par la milice n'a pas révélé le moindre indice.

Enfin, le matin de l'arrivée des PJ, Erietta Surhardt a été attaquée alors qu'elle travaillait dans la vigne, cette fois encore. Trois autres vigneronnes l'ont entendue crier et se sont précipités à l'endroit où ils l'avaient vue pour la dernière fois. Ils l'ont trouvée inconsciente et ensanglantée, mais le plus inquiétant, était qu'un crâne reposait sur son corps (cf. **Apparition 4**). Le crâne a pris les airs, mais s'en est allé vers la forêt au lieu d'attaquer. Erietta a été ramenée au village. Elle est alitée dans la demeure de Rocheteau et soignée par Elisabet.

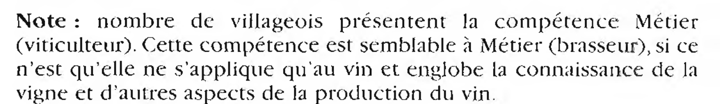
Le village, inquiété par ces histoires, s'était déjà réuni pour « faire quelque chose » quand on remarqua la disparition de Sigismund Halsbret (l'un des témoins de l'**Apparition 3**). Passer le village au peigne fin n'a pas permis de retrouver sa trace et n'a fait que déconcerter davantage les villageois. En réalité, Sigismund a quitté le village en secret, totalement épouvanté. N'ayant aucun parent à Pritzstock, il a décidé de faire ses bagages et de fuir. Les vendanges étant prévues pour débuter dans deux jours, les villageois s'inquiètent désormais pour leur gagne-pain. Ils ont peur de se rendre sur le vignoble et sont persuadés que la main-d'œuvre extérieure ne manquera pas d'avoir vent des événements et restera à l'écart.

Tout ce qui précède reste du domaine public, mais les PJ ont une chance d'entendre une version plus cohérente des lèvres d'Henri-Philippe. Les spéculations vont bon train et les villageois se rappelleront qu'un jeune négociant en vins a mystérieusement disparu quelques années plus tôt. Voici par ailleurs quelques rumeurs ou hypothèses exprimées sur les événements récents :

> Les tombes de guerriers tombés lors d'une bataille passée ont été dérangées par la déforestation. La rumeur locale, qui comporte une part de vérité, raconte qu'une horde du Chaos de la forêt de Drakwald fut décimée au sud-ouest. Peut-être quelques-uns des envahisseurs furent-ils tués près de Pritzstock ?
>
> Les crânes ont été envoyés par les dieux pour châtier les villageois qui n'ont pas fait les offrandes qu'auraient exigées les récentes vendanges exceptionnelles.
>
> Henri-Philippe est impliqué d'une manière ou d'une autre. Il attend de racheter des terres à bas prix quand tous les villageois auront quitté Pritzstock ou seront morts. Qui d'autre a les moyens d'acheter du terrain ?

La dernière rumeur reste la plus sinistre de toutes et ne sera exprimée que si les choses tournent vraiment mal (et qu'Henri-Philippe n'est pas dans les parages).

Les villageois sont également irrités par le fait que la milice n'a rien fait pour empêcher les crânes de sévir, ce qui nuit franchement à l'ambiance du village. Personne n'est capable de dire ce que les miliciens (quatre fermiers et un guerrier) sont censés faire, mais cela n'empêche pas les villageois de se plaindre.



Les habitants de Pritzstock

Note : nombre de villageois présentent la compétence Métier (viticulteur). Cette compétence est semblable à Métier (brasseur), si ce n'est qu'elle ne s'applique qu'au vin et englobe la connaissance de la vigne et d'autres aspects de la production du vin.

Henri-Philippe Rocheteau

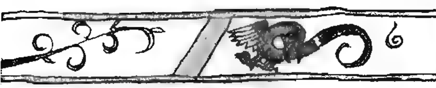
Henri-Philippe est un homme de 42 ans, grand et de forte carrure. Il présente un teint olivâtre et ses cheveux noirs lui tombent sur les épaules. Bon vivant de nature, la dernière décennie lui a légué un léger embonpoint, mais il jouit toujours d'une santé robuste.

Négociant en vins venu de Bretonnie, Henri-Philippe s'est présenté dans la région pour affaires et n'a pu que constater l'excellent potentiel du terroir et du climat, en vue d'une exploitation viticole à base de cépages bretonniens. Henri-Philippe emprunta de l'argent et acheta à prix avantageux plusieurs dizaines d'hectares de terres auprès des fermiers locaux. Il s'installa dans la région quatorze ans avant le début de l'aventure. Les fermiers de cette époque travaillent désormais la vigne et louent les terres qu'ils occupent. Les cépages importés ne tardèrent pas à prospérer et Henri-Philippe, qui remboursa vite ses dettes, n'a depuis lors connu que des profits sans cesse croissants.

Il épousa Elisabet, jeune femme du cru, deux ans après son arrivée, attiré par son physique avantageux et sa nature ingénue. Mais depuis qu'il a eu connaissance de sa relation avec Stefan Maranaeur, il s'est toujours montré amer envers elle et la traite désormais comme une bonne à tout faire plus que comme épouse. Il lui reproche également de ne pas lui avoir donné d'enfant, ce qui n'a pas échappé à la vigilance du reste du village qui voit là la raison principale de l'échec de leur mariage.

Henri-Philippe apparaît comme un Bretonnien des plus typiques, enclin à l'exubérance et aux effusions « théâtrales ». Il a beaucoup à perdre si jamais les vendanges ne débutent pas à temps et accueillera les PJ comme des sauveteurs potentiels. Il offrira ainsi 750 co au groupe s'il résout les soucis causés par les crânes avant le début des vendanges. Cette offre diminuera de 100 co par journée de vendanges perdue. Il pense que les crânes sont effectivement issus d'un champ de bataille dont la paix aurait été dérangée et conjecture qu'il suffirait de sceller quelque accès à un tombeau pour empêcher ces horreurs de sortir. Les PJ bénéficieront gracieusement du gîte dans son chai personnel, ainsi que de la boisson et du couvert pendant toute la durée de leur mission.

Si vous intégrez ce scénario dans une campagne, vous pouvez faire en sorte que Rocheteau offre un pourcentage des recettes générées par la vinification en guise de paiement. Une bonne année rapporte 5000 co



à Henri-Philippe en l'espace d'un an, chaque millésime gagnant 1000 co par année de vieillissement (sachant que son vin est considéré comme « épanoui » au bout de cinq ans). Rocheteau ouvrira les négociations à 15%, mais pourra monter jusqu'à 20%. Le groupe peut décider du nombre d'années qu'il est prêt à attendre, chaque personnage devant se présenter au moment des vendanges de l'année convenue pour récupérer sa part de la somme. Les profits de Rocheteau chutent de 10% pour chaque jour de vendanges perdu.

La cave

La demeure de Rocheteau n'est pas représentée, mais une fouille de la cave révélera un mur de briques récemment érigé derrière l'un des grands tonneaux de vin (il n'y a qu'un espace de 30 centimètres entre le mur et le tonneau).

Si on lui pose des questions sur ce mur, Rocheteau (qui risque de se demander ce que les personnages pouvaient bien faire dans sa cave étant donné que le seul accès passe par la cuisine) expliquera que ce compartiment fut scellé pour combattre l'humidité. Tout nain ou personnage qui réussit un **test de Métier (mineur)** remarquera que le mur de briques a moins de 5 ans et qu'il n'y a aucun signe d'humidité dans la cave, ce qui, d'après Rocheteau constitue la preuve de l'efficacité des briques.

Pénétrer dans la niche scellée est une tâche difficile. Le manque d'espace proscrit l'utilisation d'une masse. Si les personnages ont l'intention de défoncer le mur, il leur faudra d'abord déplacer ou détruire l'imposant tonneau de vin qui le cache. S'ils accèdent à l'intérieur de la niche, ils trouveront un corps desséché dont la main squelettique est toujours enchaînée au mur. Une louche et un tonneau de vin reposent à côté du corps. S'ils fouillent le corps, les PJ trouveront une lettre La missive est en partie rongée de moisissure, mais on peut y décrypter ce qui suit :

Très cher Stefan,

Si vous saviez comme je me languis de vous. Combien de temps pourrons-nous encore sauvegarder les apparences ? Nous ne manquerons pas un jour d'être découverts. J'ose à peine vous regarder quand vous nous rendez visite, de peur que mes yeux ne révèlent l'amour qu'abrite mon cœur. Ne voyez-vous pas de quelle manière je tremble quand je dois vous accueillir et que nos mains se touchent, n'épié-je pas le moindre de vos...

La lettre est naturellement d'Elisabet Rocheteau.

Réactions aux événements

Si au cours de l'aventure Henri-Philippe vient à se retrouver face à Dieter Maranaeur, il deviendra tout pâle, comme s'il se retrouvait face à un fantôme. Il ne savait aucunement que sa victime avait un jumeau et pensera d'emblée que Stefan a réussi à s'échapper d'une manière ou d'une autre. Le MJ peut choisir de faire céder Henri-Philippe à la terreur, avant de tout confesser, par exemple en courant jusqu'à la cave dans un accès de démence pour aller vérifier la « cellule ». On peut aussi imaginer qu'Henri-Philippe soit assailli de colère en constatant que son ennemi vit toujours et qu'il attaque Dieter sur-le-champ, en s'exclamant de la sorte : « *Vous ! Je ne sais pas comment vous avez fait, mais vous ne vous en sortirez pas une seconde fois !* »

En revanche, s'il est juste confronté aux preuves de son crime (comme le corps dans la cave), Rocheteau tentera de bluffer et de soudoyer ses accusateurs ou de s'échapper par la force.

HENRI-PHILIPPE ROCHETEAU, MAIRE DE PRITZSTOCK

Carrière : Marchand (ex-Artisan)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	32%	30%	40%	44%	46%	35%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	5	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Évaluation +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +10%, Métier (marchand +10%, viticulteur)
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : dague, arme à une main (épée, généralement conservée en sa demeure)
Dotations : bourse contenant 10 co

Elisabet Rocheteau

Elisabet est une jeune femme de 33 ans à la silhouette fine, présentant une chevelure blonde tressée et des yeux bleu nuit. Elle reste une campagnarde discrète, qui ne dit pas grand-chose quand son mari est dans les parages. Ses parents, aujourd'hui décédés, l'ont convaincue d'épouser Rocheteau et le mariage a d'ailleurs fonctionné pendant quelque temps, même si elle a toujours été intimidée par la personnalité extravagante d'Henri-Philippe. Mais son mari s'est montré de plus en plus autoritaire au cours de ces dernières années. Elisabet s'est donc sans surprise retrouvée malheureuse. Elle culpabilise d'une certaine manière de n'avoir su donner un enfant à son couple et tente de s'en dédouaner en se comportant comme une épouse modèle.



La disparition de Stefan l'a profondément affectée, mais ce fut de garder ce chagrin secret qui s'avéra le plus accablant. Elle se souvient encore avec émoi de leur relation et se plaît à imaginer que son amant puisse un jour revenir et la rendre à nouveau heureuse. Elle conserve les quelques lettres qu'il lui donna en secret, cachées dans un carton à chapeau de sa chambre.

Réaction aux événements

Elisabet savait que Stefan avait un frère jumeau, mais à la vue de Dieter, elle pensera tout de même que son rêve a été exaucé. Il lui reste encore assez de courage pour tenter de tuer Henri-Philippe si jamais elle apprend ce qu'il est advenu de Stefan. Sans cela, elle fera tout son possible pour qu'il soit exécuté pour meurtre.

ELISABET ROCHETEAU, ÉPOUSE NÉGLIGÉE

Carrière : Serviteur
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	29%	30%	34%	38%	44%	37%	37%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	2	0

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Métier (cuisinier), Perception
Talents : Acuité auditive, Acuité visuelle, Étiquette, Réflexes éclair, Sain d'esprit
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : bourse contenant 2 co, 5 pa et 13 s

Parzival Tristan Aschaffenberg

Aschaffenberg est un jeune homme de 22 ans au physique avantageux : 1,85 m, yeux bleus et dents d'un blanc nacré. Il est le fils d'un noble d'Altdorf (ce qui amène certains villageois à penser à tort qu'il n'est autre qu'un bâtard de l'Empereur) et entame la deuxième moitié de son mandat de deux ans au sein de la milice locale.

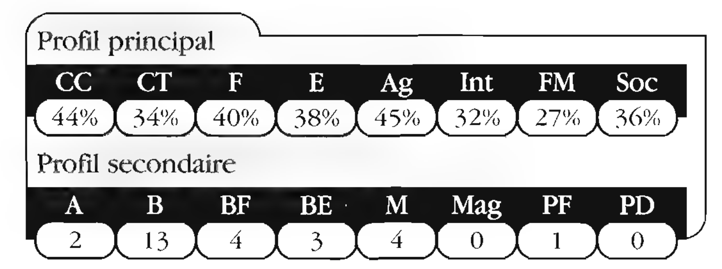
Parzival rêverait d'être chevalier, mais son père, ami de Rocheteau, a insisté pour qu'il se forge d'abord en goûtant à l'« aventure » et l'a envoyé à Pritzstock pour organiser la milice. Son père voit là le meilleur moyen de l'introduire à la vie d'aventurier. Parzival a passé l'essentiel de son temps à former les quatre membres de la milice par toutes sortes d'excursions et d'exercices. Son temps libre est consacré à courtiser Isolde Guderian, la beauté du village. Parzival présente à tout moment le comportement typique de l'aristocrate : il est ostensiblement riche, vaniteux, arrogant et odieusement phallocrate.

Parzival perçoit l'attaque des crânes comme une aubaine divine qui va lui permettre de démontrer sa valeur. Malheureusement, les crânes sont moins frontaux que lui, si bien qu'il n'en a toujours vu pas le moindre, sans parler de les affronter. C'est la gloire qui motive Parzival avant tout et celui-ci accueillera avec enthousiasme tout plan promettant du défonçage de crâne. Ceci dit, étant conscient des reproches exprimés quant à l'inefficacité de la milice, il se montrera également très coopératif si on lui propose un plan susceptible de porter ses fruits, du moment qu'il pourra y briller. Malgré sa personnalité plus qu'irritante, les PJ seraient bien inspirés de l'attirer de leur côté.

La milice qu'il dirige est constituée de Josef Bleuler, Manfred Fleiss, Hans-Friedrich Kallman et Gunter Semmelweiss.

PARZIVAL TRISTAN ASCHAFFENBERG, CHEF DE LA MILICE

Carrière : Sergent (ex-Écuyer)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	34%	40%	38%	45%	32%	27%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	3	4	0	1	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (reikspiel +10%), Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie), Résistance accrue,
Armure : armure moyenne (casque, manteau de mailles, armure de cuir complète)
Points d'armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (épée) et bouclier
Dotations : atours de noble, bijoux d'une valeur totale de 40 co, cheval de guerre (Friedrich)

Isolde Guderian

Isolde est une jeune femme de 20 ans aux cheveux noirs, aux yeux verts et à la silhouette parfaitement proportionnée. Elle est bien consciente de l'effet qu'elle provoque sur les hommes, mais fait semblant de l'ignorer sous des airs ingénus. Elle arbore fièrement une petite broche en or que lui a offerte Parzival.

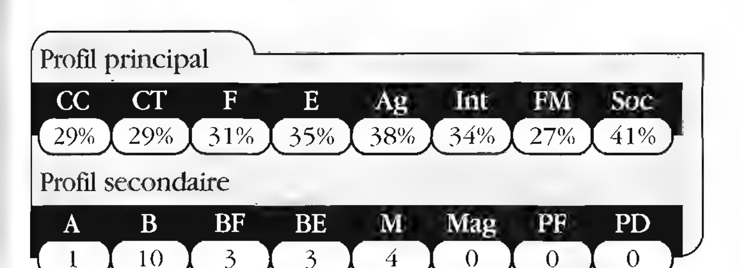
Tout humain ou elfe de sexe masculin présentant une Sociabilité d'au moins 40% lui paraîtra automatiquement très intéressant, puisqu'elle recherche activement un mari pour quitter Pritzstock, mais elle se montrera de toute façon très enjôleuse avec tous les aventuriers de sexe masculin. Elle fait également cela pour voir quelle sera la réaction de Parzival, son actuel « petit ami ». Cela fait longtemps qu'il se vante de ses qualités martiales et Isolde aimerait bien les voir en action.

De son côté, Parzival provoquera en duel tout individu de sexe masculin qui se montrera un peu trop familier avec *sa* promise. À moins qu'il ne soit poussé à bout, Parzival ne s'engagera pas dans un duel à mort. Les choses pourraient prendre une sale tournure pour les aventuriers si Parzival devait mourir dans de telles circonstances. Rocheteau devra dans ce cas transmettre la nouvelle à Altdorf sur-le-champ, puis ce sera au tour du MJ de décider de la suite des événements. Dans tous les cas, Isolde ne se montrera pas avare de louanges si Parzival gagne (et cessera ses œillades), tandis qu'elle viendra le consoler s'il est vaincu. Elle ne doit pas oublier que, s'il est un raseur arrogant, il reste un noble.

La rencontre d'Isolde avec un crâne correspond à l'**Apparition 2** de la **Carte 3a**. Tout ce qu'elle semble pouvoir dire sur la question est très limité : il s'agissait apparemment d'un crâne d'animal, probablement un blaireau ou quelque chose de proche (Isolde a en réalité vu un crâne de skaven). Elle n'en est pas sûre, mais si on lui demande, elle dira que les orbites luisaient faiblement. Si on la ramène sur la zone correspondante, elle se montrera incapable d'indiquer l'arbre précis. Fouiller le secteur n'apportera rien de plus intéressant.

ISOLDE GUDERIAN, BEAUTÉ DU VILLAGE

Carrière : Paysan
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	29%	31%	35%	38%	34%	27%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Expression artistique (danseur), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Natation, Survie
Talents : Ambidextre, Camouflage rural, Fuite, Intelligent
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : bijoux d'une valeur totale de 100 co, bourse contenant 6 co, 11 pa et 27 s

Wuder Lechart

Wuder apparaît comme un homme simplet, toujours ivre et crasseux. Dans la grande tradition des idiots du village, il est presque toujours assis sur quelque palissade, une paille de blé au bec, délivrant des clins d'œil aux passants d'un air entendu. Le jeune Wuder s'est présenté à Pritzstock en tant que travailleur immigrant il y a dix ans, puis il est resté une fois les vendanges terminées. Il a commencé à se comporter étrangement trois ans après cela et apparaît désormais totalement fou. Heureusement, les villageois ont pitié de lui et lui laissent leurs restes pour se nourrir.

Wuder se balade librement dans toute la périphérie de Pritzstock, allant parfois musarder dans les profondeurs de la forêt quand cela le prend. Il se montrera loquace devant quiconque lui offrira de la nourriture et suivra fidèlement toute personne qui lui donnera un objet brillant (tel qu'une pistole en argent). Son discours est cependant quasiment incompréhensible. Pour commencer, il ne lui reste plus la moindre dent, il est invariablement saoul ou délirant, mais surtout, il emploie une sorte de mélange de reikspiel et de langage sombre ! Les PJ qui pratiquent le langage sombre en reconnaîtront l'inclusion par un **test de Perception** réussi. Les autres, en réussissant ce même test, seront juste capables de dire que Wuder emploie un amalgame de plusieurs langues.

Jeune homme, Wuder était intrigué par des rumeurs concernant le site de bataille dans le secteur. Il passa alors des heures à chercher dans la forêt et tomba par hasard sur la grotte qui abrite la malepierre (et les crânes). Wuder entreprit de creuser à l'endroit où reposaient les crânes, espérant y dénicher quelque trésor. Il ne trouva qu'un morceau de roche et aurait prolongé ses prospections plus profondément si l'un des crânes n'avait pas bougé ! Il s'enfuit alors en saisissant son bout de roche, qu'il conserva tel un porte-bonheur. Il s'en sert désormais pour remplacer ses dents, la roche lui permettant de broyer la nourriture qu'il ingurgite.

Mais la malepierre n'a jamais fait un bon porte-bonheur et le cerveau de Wuder commença à en pâtir peu après. Il perdit le bénéfice de nombreuses compétences, tandis que son discours commençait à intégrer des expressions de langage sombre. Son corps, en revanche, a bénéficié de l'apport de cette source du Chaos, se montrant de plus en plus robuste et résistant au fil des années. Son cerveau ainsi corrompu, Wuder est immunisé contre les effets de la Peur et ne ressent désormais plus la moindre douleur. Tous ces attributs disparaîtront de manière permanente si Wuder vient à être séparé de son morceau de malepierre pendant plus d'un jour, ce qui ne fera de lui qu'un idiot ordinaire. Il ne peut être guéri de la folie par des moyens classiques.

Si Wuder perd son « porte-bonheur », et il ne s'en séparera pas sans lutter, il se montrera extrêmement contrarié. Rapidement, il retournera à la grotte pour récupérer un autre morceau de cette pierre. Étant en phase avec le Chaos, il n'aura aucun mal à retrouver la caverne. Des PJ investigateurs pourront ainsi probablement apprendre quelque chose d'intéressant. Mais s'il met la main sur un autre morceau de malepierre, son comportement évoluera d'une manière nouvelle et tout aussi alarmante.



WUDER LECHART,
IDIOT DU VILLAGE

Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
11%	9%	21%	24%	14%	5%	2%	11%

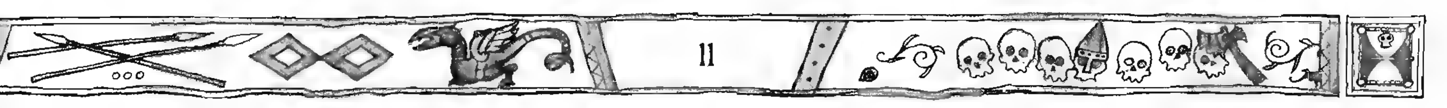
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	22	2	2	2	0	11	0

Compétences : Baratin, Déplacement silencieux, Langue (langage sombre, reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Sans peur, Sixième sens, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Folies : la glorieuse corruption
Dotations : bouteille d'alcool, bol, morceau de malepierre, haillons
Note : Wuder perdra à jamais 8 points de Blessures ainsi que les compétences et talents suivants s'il est séparé de son « porte-bonheur » pendant plus de 24 heures : Langue (langage sombre), Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Sans peur.

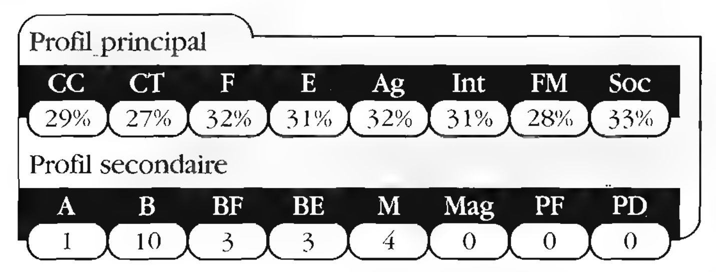
Les autres villageois

La **Carte 3** donne la liste de toutes les familles de Pritzstock. Tous les villageois qui ne sont pas présentés plus haut présentent le profil suivant :



VILLAGEOIS ORDINAIRE

Carrière : Paysan
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	27%	32%	31%	32%	31%	28%	33%

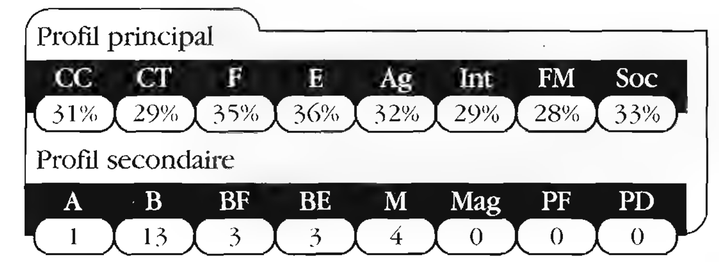
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Dressage, Emprise sur les animaux, Escalade, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (viticulteur), Soins des animaux
Talents : Dur à cuire, Fuite, Résistance accrue, Résistance aux maladies
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : bourse contenant 1d10 pa et 2d10 s

MILICIEN

Carrière : Milicien
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	29%	35%	36%	32%	29%	28%	33%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (viticulteur), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Ambidextre, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin) et bouclier
Dotations : uniforme, bourse contenant 1d10 pa et 2d10 s

Voici quelques renseignements concernant certains villageois :

Seel Baldurich

Seel est un jeune garçon odieux et morveux. Il jouait dans les bois quand il a aperçu un crâne au niveau de la **marque 1a** de la carte des Apparitions et s'est enfui de peur. Mais, comme on l'a averti à « maintes et maintes reprises » qu'il ne devait pas aller jouer aussi loin du village, il a menti quant au lieu de l'incident et a raconté avoir vu le crâne en **1b**.

S'ils le questionnent, les PJ pourront tenter un **test de Perception Assez difficile (–10%)** pour se rendre compte que Seel ne dit peut-être pas toute la vérité S'il est poussé dans ses retranchements, le jeune garçon avouera la superch<erie. Par ailleurs, si Seel leur sert de guide plusieurs fois pour les mener jusqu'au site de son histoire de départ, les PJ auront droit à un **test d'Orientation** pour remarquer que la zone visitée n'est jamais la même (Seel n'a que sept ans et se repérer en forêt n'est pas chose aisée).

Dans la réalité, Seel a vu un crâne s'envoler dans la direction opposée et rien d'autre. Mais son imagination a sensiblement élaboré la scène, décrivant le crâne comme « crachant du feu », « hurlant », « étant couvert de pointes et de cornes », etc Le garçon croit désormais à sa propre histoire ; laissez donc les PJ estimer ce qui paraît cohérent ou pas.

Peu de temps après l'incident de la forêt, Seel a écrit une lettre à son oncle Otto Baldurich, compagnon sorcier de l'Ordre Lumineux étudiant dans la proche cité de Middenheim. Seel décrit le crâne à son oncle avec les mêmes termes exagérés qu'il a servis aux aventuriers et le supplie de « venir sauver le village ». N'ayant jamais reçu la moindre réponse, Seel a vite oublié l'affaire. Il ne sait aucunement que son oncle Otto, qui a un faible pour son neveu et cherchait depuis quelque temps à mener sa propre carrière, a pris la lettre très au sérieux et campe actuellement avec sa bande dans les bois qui encadrent le bourg.

Sigismund Halsbret

Sigismund est l'un des deux témoins de l'**Apparition 3** et a décidé de faire ses bagages et de quitter le village. Il travaillait pour la famille Reuter et l'inspection de sa chambre (un coin de fenil) montrera que tous ses vêtements et possessions ont également disparu. Ses employeurs le considéraient comme un fainéant et ne sont pas trop accablés par sa disparition.

Knud Gropenfrotteur

Knud est l'autre témoin de l'**Apparition 3**. Il travaille pour la ferme des Kallman et apparaît plutôt stupide, si bien qu'il faudra le stimuler astucieusement si l'on veut lui soutirer le peu de choses qu'il sait. Il travaillait avec Halsbret quand ils remarquèrent un crâne qui venait dans leur direction. Sigismund commença à s'enfuir, mais Knud préféra attendre l'intrus pour le frapper avec « Motte », sa fidèle pelle Pour une raison ou une autre, le crâne a fait demi-tour, puis il est reparti se cacher dans les arbres. Knud ne se sépare jamais de sa pelle, même lorsqu'il dort

Erietta Surhardt

Cette jeune femme est actuellement alitée sans connaissance dans la demeure des Rocheteau, tandis que sa mère et Elisabet Rocheteau prennent soin d'elle. Elle reprendra conscience d'ici deux jours, mais restera fort affaiblie par l'hémorragie qu'elle a subie. Un **test de Soins** réussi lui fera reprendre conscience en l'espace d'une demi-heure et montrera aussi à son bienfaiteur qu'elle a été mordue à deux reprises Il est à noter que ni sa mère ni Elisabet ne laisseront quelque crasseux aventurier peloter le corps d'Erietta sans bonne raison, et il faudra les convaincre d'une quelconque compétence médicale ou de la nécessité d'en savoir plus sur l'attaque qu'elle a subie.

Erietta a été agressée par surprise et elle ne se rappelle que d'une « tête blanche luisante avec des yeux rouges » (**Apparition 4** sur la **Carte 3a**). D'autres renseignements pourront être apportés par ses « sauveteurs », Wanda et Hilda Klop, et Imogen Uderlast. Elles ont toutes trois entendu un cri et ont accouru pour lui porter secours, mais quand elles ont vu un crâne sur Erietta, elles ont immédiatement rebroussé chemin à vitesse redoublée. Leur courage a attendu la vision du crâne repartant en volant dans la forêt pour reprendre le dessus

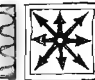
Note : Wanda et Hilda sont jumelles et passent leur temps à répéter ce que l'autre vient d'affirmer et/ou à confirmer la véracité de ses propos.

Ludovic et Mathilda Reuter

Ce couple un peu snob gère l'unique comptoir du village. Les objets les plus couramment utilisés par les gens de ferme y sont disponibles au prix normal et, le village étant plutôt riche, le magasin propose également quelques denrées spéciales, toutes plus futiles les unes que les autres : tables de jeu pliantes, porte-tartines, etc. Ces objets sont vendus 25% plus cher que le prix habituel.

Mathilda est la commère du village et connaît toutes sortes de « vérités » sur les gens de Pritzstock et de ses alentours.

> Henri-Philippe a une maîtresse à Altdorf et une autre à Middenheim (faux : il n'a de maîtresse qu'à Middenheim).
>
> Aschaffenberg a été déshérité pour une « imprudence » (faux . mais il a engrossé une domestique).



Knud Gropenfrotteur est recherché pour meurtre à Middenheim (faux : Knud n'a jamais mis les pieds à Middenheim).

Elisabet Rocheteau s'affiche avec ses amants devant son mari (faux).

Gunter Semmelweiss passe beaucoup de temps dans la remise des cochons (vrai : c'est un grippe-sou et il cache de l'argent dans la porcherie).

Isolde Guderian ne doit sa broche en or qu'à la « gentillesse » dont elle a fait preuve (faux).

Mathilda n'a que faire des légendes, mythes et autres histoires dont la portée dépasse son village. Si on lui pose des questions sur Stefan Maranaeur, ce qui est peu probable, elle s'en souviendra comme d'un beau négociant en vins d'Altdorf et ajoutera « *on raconte qu'il avait une femme dans chaque bourg où il faisait affaire.* » Quel que soit le sujet sur lequel on lui demande de faire des confidences, Mathilda se débrouillera toujours pour inventer quelque chose (de généralement sordide).

MENER L'AVENTURE

Si les PJ ont agi intelligemment, ils devraient être engagés pour s'occuper du problème des crânes peu après être arrivés au village. Il leur reste alors deux jours avant le début des vendanges et les villageois n'ont jusque-là aucune raison de sortir des limites de la communauté. Si la menace des crânes persiste, les villageois n'iront pas vendanger sans bénéficier d'une protection rapprochée : leur prospérité en pâtira, mais mieux vaut cela que la mort. Si les PJ ne font qu'assurer la protection des villageois, cela aura peu d'effet sur les vendanges, car la quantité de raisin récoltée restera négligeable sans l'apport de main-d'œuvre extérieure (pour l'instant retenue à l'écart par les rumeurs des crânes autour du village).

La milice, conduite par Parzival, reste à la disposition des PJ. Mais à l'inverse du chef, les autres miliciens n'ont aucun désir d'aller traquer les crânes. Parzival leur ordonnera donc d'assurer la surveillance des abords du village Notez que Parzival n'a qu'une seule envie : affronter les crânes.

Les aventuriers auront probablement trois objectifs : obtenir des renseignements sur les attaques (question traitée plus haut), capturer un crâne et trouver d'où viennent ces horreurs. Ces deux derniers points sont abordés ci-dessous.

Capture d'un crâne

La tâche n'est pas aisée. Le problème de départ est le suivant : il n'y a rien à capturer Depuis environ un mois, seules quatre apparitions se sont produites (en plus de celle qui a provoqué l'accident du carrosse des PJ). Les PJ n'ont pas le choix, il leur faudra attendre qu'un crâne se présente devant eux. Sillonner les sous-bois aux abords de Pritzstock a peu de chances de donner le moindre résultat.

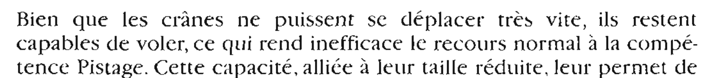
Les PJ ne le savent pas, mais les crânes suivent scrupuleusement l'emploi du temps que leur assigne Dieter. La plupart des apparitions du mois dernier ne sont que le résultat des tentatives de contrôle de Dieter : déplacement, dissimulation, observation, traque, attaque. L'agression d'Erietta marque la fin des expériences de Dieter. Ce dernier a fait revenir le crâne jusqu'à lui après l'attaque pour vérifier qu'il n'avait subi aucun dégât. Ensuite, Dieter a envoyé les crânes à divers postes d'observation, au nord, à l'ouest et à l'est du village. Ces derniers se retrouveront en position à partir de trois heures de l'après midi dans la foulée de l'attaque d'Erietta (soit le jour d'arrivée des PJ), ce que l'on retrouve sur le diagramme **Enchaînement des événements**. Les apparitions futures dépendront du programme de Dieter et des activités des PJ.

Si le groupe aperçoit un crâne, il pourra le capturer comme n'importe quelle autre créature. En revanche, si le crâne est engagé au combat, les PJ auront besoin d'un filet ou autre accessoire du même type car il n'est pas possible de l'attraper à la main (de la même manière qu'il est impossible d'agripper le bras actif d'un adversaire qui se bat à l'épée). Plusieurs compétences peuvent être mises à profit et le MJ devrait se pencher sur les mérites de chacune. Capturer un crâne n'est pas chose impossible, mais cela n'a rien à voir avec attraper une balle au vol.

• Que faire avec un crâne capturé ?

Bien qu'ils ne puissent être interrogés, les crânes peuvent s'avérer utiles. Le comportement d'un crâne prisonnier dépend de son état. Actif, il tentera de mener à bien ce que Dieter lui demande. Passif, il se contentera de suivre ses dernières instructions. Si le crâne est au repos, les PJ pourront profiter de son pouvoir d'orientation (en s'en servant comme d'une boussole ou en le mettant sur une piste) ou tenter d'en prendre le contrôle (et peut-être l'employer pour suivre d'autres crânes). Vous trouverez plus de renseignements sur ces créatures dans le **Bestiaire**. Il est cependant à noter que les villageois auront du mal à accepter la vue d'un crâne magique, aussi apprivoisé soit-il, flottant autour du village.

Si jamais Wuder Lechhart s'approche à moins de 5 mètres d'un crâne au repos, ce dernier percevra l'influence de la malepierre et s'en approchera Si le crâne est en mesure de se déplacer, il volera lentement en direction de Wuder, hypnotisé, avant de se nicher contre lui, comme le ferait un chat, en se rapprochant autant que possible du morceau de malepierre.



Pister un crâne

Bien que les crânes ne puissent se déplacer très vite, ils restent capables de voler, ce qui rend inefficace le recours normal à la compétence Pistage. Cette capacité, alliée à leur taille réduite, leur permet de



se fondre aisément dans les bois. Il n'y a aucune chance pour que l'antre de Dieter soit découvert par hasard. La zone à explorer est trop vaste et l'entrée de la caverne trop bien dissimulée pour qu'une telle coïncidence se présente. Des PJ inventifs ne manqueront pas de mettre au point plusieurs approches pour traquer un crâne et le MJ devra juger chacun de ces plans selon ses mérites. Les crânes présentent un Mouvement en vol de 8 et ne sont jamais fatigués, si bien qu'il est difficile de les traquer sur de longues distances. Si les personnages avancent à toute allure dans les bois, il leur faudra réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** à chaque round pour éviter de trébucher sur des racines, de percuter sur des branches basses, etc. Un personnage manquant ce test se retrouvera à terre et devra se remettre sur pied. Ce genre de contretemps ne manquera pas de ralentir les PJ qui laisseront probablement échapper le crâne.

Enchaînement des événements

La chronologie suivante montre les différents événements qui ponctuent l'aventure, en partant du jour d'arrivée des PJ (Jour 0) au Jour 9, où tout se termine, d'une manière ou d'une autre. Cet enchaînement est bien entendu susceptible d'être modifié, soit en raison des actions des PJ, soit parce que le MJ désire accentuer le rythme de l'aventure. Les motivations de Dieter sont en totale corrélation avec l'activité des crânes, c'est pourquoi le MJ devrait se reporter à la description de ce personnage pour plus de détails.

Jour 0 (après-midi)

L'un des crânes vient occuper un poste avancé à un peu plus d'un kilomètre au nord de Pritzstock pour surveiller le village et les vignes. Un autre crâne prend position à 3 kilomètres à l'ouest du village, aux abords de la route, tandis qu'un troisième vient se poste à 5 kilomètres à l'est de la douve, également près de la route. Les crânes de l'est et de l'ouest ont pour instruction d'attaquer tout humanoïde à vue, mais d'abandonner la lutte si la victime s'enfuit. Le crâne du nord est lui programmé pour rester sur place sans rien faire. Dieter prend le contrôle actif de ce dernier crâne toutes les 30 minutes, pour pouvoir lui-même surveiller la zone. Si des villageois travaillent dans les champs, Dieter garde le contrôle du crâne et lance une attaque. Si Dieter ne remarque rien d'intéressant, il indique au crâne de continuer à rester immobile.

Dès que Dieter remarquera la présence des aventuriers (par le biais d'un crâne), il cherchera à en savoir plus, mais ne les attaquera pas, à moins d'être provoqué.

Pendant la nuit, Dieter prendra le contrôle du crâne du nord toutes les 4 heures, pour le faire voler dans le secteur et espionner les activités du village.

Jours 1 et 2

Dieter prolonge sa routine d'« observation passive ».

Jour 3

Dieter contrôlera le crâne du nord pour aller s'infiltrer dans le village et agresser un individu esseulé pendant un round ou deux.

Jour 4

Comme pour le Jour 3, si ce n'est que le crâne s'en prendra à un milicien d'astreinte. Le crâne s'en prendra ensuite à une seconde personne pendant que la sentinelle blessée sera soignée.

Jour 5

Dieter lancera le premier assaut nocturne en fin de journée. Le crâne ira de maison en maison, brisant les vitres et agressant brièvement les occupants, s'en prenant à six foyers au total.

Jour 6

Sous la pression croissante de « Stefan », Dieter fera attaquer la demeure des Rocheteau par le crâne du nord, qui y pénétrera par la cheminée si les fenêtres sont barricadées ou en défonçant une porte si la cheminée est aussi bloquée. Elisabet sera épargnée, mais le crâne s'en prendra à Rocheteau et le tuera, si possible. Vous pouvez faire intervenir l'agression à un moment où Rocheteau discute avec le groupe de la marche à suivre lors d'un repas ou autour d'un verre.

Jour 7

Si Rocheteau est mort, l'activité des crânes se limitera à empêcher les vendanges. S'il est toujours vivant, Dieter enverra l'un de ses crânes inscrire le message suivant sur le pas de sa porte : « Mort à Rocheteau », et les événements des Jours 8 et 9 suivront.

Jour 8

Dieter rappellera tous ses crânes en préparation d'une attaque en masse, si bien que le travail à la vigne sera possible. En revanche, il fera voler l'un de ses crânes au-dessus du village au crépuscule, qui laissera tomber un message maintenu entre ses dents aux pieds de l'un des aventuriers. La missive sera la suivante : « Livrez Rocheteau avant l'aube et la paix reviendra. »

Jour 9

Dès l'aube, Dieter enverra ses 4 crânes faire le siège du village. Si Rocheteau les attend pour la livraison (à priori lié et bâillonné), les crânes pratiqueront un véritable carnage en guise d'exécution. Si Rocheteau ne leur est pas livré, tout ce qui bougera sera agressé et abattu, mais les crânes concentreront leurs efforts sur la recherche et le meurtre du maire.

Les crânes vont opérer une fouille systématique de toutes les maisons, les unes après les autres. Le crâne actif tentera de s'y introduire, tandis que les trois autres se contenteront d'observer, immobiles. Dès qu'un accès à un foyer sera établi, les crânes attaqueront toute personne l'occupant, en commettant le plus de dégâts possible lors de l'agression (ils n'hésiteront pas à mettre le feu en renversant les lanternes, par exemple). Dieter persistera dans son siège jusqu'à ce que toutes les maisons soient fouillées ou que Rocheteau soit tué, remplaçant au fur et à mesure tous les crânes détruits par de nouveaux. Sa dernière action sera de faire porter des torches par les crânes jusqu'aux vignes pour en détruire tous les pieds.

Une fois que le village sera complètement rasé, Dieter considérera enfin que sa vengeance est totale, que Rocheteau ait été tué ou non. Il contrôlera ensuite l'un des crânes pour inscrire « Pour Stefan » parmi les cendres qui reposent autour des vestiges de la demeure de Rocheteau.

LE SORCIER DE LA FORÊT

La **Carte 4** présente l'antre souterrain de Dieter Maranaeur et de Kurt Schultz, son garde du corps mercenaire. La grotte se trouve environ à 12 km au nord-est de Pritzstock (*A* sur la **Carte 2**). L'entrée en est très bien dissimulée et véritablement impossible à localiser en fouillant normalement à quelques personnes. En revanche, si le groupe a une idée plus précise de sa position (disons une zone d'un rayon de 400 mètres), une inspection minutieuse et disciplinée impliquant l'ensemble du village pourra porter ses fruits (à condition de convaincre les villageois).

Même si les PJ manquent l'entrée de la caverne, ils pourront découvrir un détail inhabituel dans le secteur. Un personnage qui réussit un **test de Perception Difficile (–20%)** repérera des tas de bois soigneusement dissimulés et répartis à travers la forêt. Otto Baldurich et ses compagnons ont rassemblé et placé ces piles de bois à proximité de la grotte, au cas où ils décideraient d'enfumer Dieter et son garde du corps pour les faire sortir. Le bois est sec, mais s'accompagne de beaucoup de verdure pour produire le maximum de fumée.

Si le groupe localise la caverne et décide de la surveiller, il sera témoin des faits suivants (à moins que le cours de la partie n'en décide autrement) :

> Trois crânes se présentent aux alentours d'une heure du matin et trois crânes sortent de la grotte peu après.
>
> Un guerrier à l'aspect rustre quitte la grotte vers l'aube et y retourne 1d10-3 heures plus tard (1 heure minimum), ramenant parfois quelque gibier (un ou deux lapins, le plus souvent).
>
> Un homme à l'étrange allure sort de la caverne en début de soirée, s'étire, prend quelques profondes inspirations et retourne dans l'antre après une courte promenade. Il est suivi d'un crâne, qui plane d'arbre en arbre en le suivant. L'homme semble plutôt fruste et crasseux, arborant des cheveux emmêlés et collés, ainsi qu'une barbe grasse de plusieurs jours.

Bien entendu, le groupe doit bien faire attention de ne pas se faire repérer par les occupants de la grotte. Il est également probable qu'il soit remarqué par la bande de Middenheim, qui monte la garde à environ 200 mètres au nord-ouest de la caverne pendant la journée (se resserrant à 30 mètres au cours de la nuit). Si un des personnages est vu, Otto en sera averti dans les plus brefs délais en **B** de la **Carte 2** (vous trouverez tous les renseignements concernant Otto Baldurich et ses acolytes dans la rubrique suivante).

Si Dieter apprend que des personnes se trouvent à l'extérieur, il enverra un crâne pour avoir plus d'informations (s'il en a le temps). En général, un crâne attend passivement dans l'antre pendant que les trois autres opèrent a l'extérieur. Si jamais il a l'impression qu'il va se faire attaquer, le sorcier abandonnera la maîtrise des crânes distants et commencera à prendre le contrôle de crânes présents dans la grotte (opération demandant un certain temps).

Dieter et Kurt ne mettront pas longtemps à comprendre que la caverne peut devenir un véritable piège et chercheront à agir au plus vite. Dès que Dieter disposera de ses quatre crânes à portée de main, il lancera une attaque. Une fois que tous les crânes seront engagés dans la lutte, il émergera de son antre en compagnie de Kurt et commencera à agir. Il n'y a que lorsqu'il tente de prendre le contrôle d'un crâne (ou qu'il en dirige activement un) que Dieter doit rester concentré

S'ils sont agressés par surprise dans la grotte, les deux hommes feront de leur mieux pour s'en sortir. Dieter cherchera également à prendre le contrôle de crânes présents dans la caverne, plutôt que de rapatrier ceux qui sont déjà sous sa direction, mais loin dehors. La motivation de Dieter est obsessionnelle et celui-ci se battra jusqu'à la mort. Kurt n'est qu'un mercenaire et n'hésitera pas à se rendre s'il est réduit à 2 points de Blessures ou moins Il est cependant possible pour le groupe de traiter avec le sorcier sans recourir à la violence. S'ils connaissent les circonstances de la mort de Stefan et qu'ils arrivent à convaincre Dieter qu'ils se sont occupés de Rocheteau, les personnages pourront envisager une trêve avec le jumeau. Dieter exigera des preuves, mais acceptera d'envoyer un crâne pour confirmer les dires du groupe.

Les effets de la fumée

Il est fort probable que les PJ décident de recourir au feu pour faire sortir les occupants de la caverne. Rassembler les matériaux suffisants demandera environ 2 heures, à diviser par le nombre d'intervenants, sachant que les personnages peuvent également repérer les tas de bois préparés par les aventuriers de Middenheim, comme évoqué plus haut. Si du bois sec est utilisé, les occupants de la grotte seront obligés de quitter leur antre au bout de 30 minutes. Si les PJ emploient du bois vert, la quantité de fumée n'en sera qu'amplifiée et forcera le sorcier et son garde du corps à sortir 10 minutes plus tard. Au-delà de ces délais, les règles normales de l'asphyxie s'appliqueront sur les occupants.



La grotte



Zone A

Deux bougies produisent une faible lueur dans le passage qui mène au cœur de la grotte. Ce boyau présente des empreintes de pas repérables par un **test de Pistage** réussi.

Zone B

Le conduit tourne ici et l'on peut voir un crâne posé sur une corniche du mur sud. Une bougie repose sur le sommet du crâne, qui est maintenant recouvert de cire

Il s'agit d'un crâne normal, si ce n'est qu'un sort d'*alarme magique* a été lancé dessus. Un **test de Perception** réussi indiquera que les traces de pas semblent rester à distance du crâne. Le sort prendra effet si une créature s'approche à moins de 2 mètres, informant par là Dieter de l'arrivée d'intrus.

Le passage s'évase au-delà du crâne pour déboucher sur une caverne éclairée de bougies sur la droite et un écran de tissu dans l'axe. À moins qu'ils ne soient avertis de l'intrusion, Dieter et Kurt auront laissé flamber la torche de la **Zone E**, si bien qu'un filet de lumière sera visible sous le rideau. Le groupe peut intercepter des bruits de conversation entre les deux hommes ou des ronflement, en fonction de l'heure à laquelle il se présente et de la discrétion dont il a fait preuve.

Zone C

Cette zone sert à stocker des conserves en bocaux et des tonneaux d'eau, de quoi sustenter nos deux hommes pendant 3 semaines. On y trouve également des torches, des bougies et d'autres accessoires mineurs. Dieter et Kurt ont tout le nécessaire pour s'alimenter, mais ce dernier continue à aller chasser pour ramener du gibier frais. Une personne de petite taille pourrait se cacher derrière les provisions, mais serait automatiquement repérée si quelqu'un venait puiser dedans.

Zone D

Trente-deux crânes d'humains, d'hommes-bêtes et d'hommes-rats sont répartis sur le sol selon un agencement étrange. La caverne était autrefois le site d'activités du Chaos, mais fut abandonnée il y a fort longtemps. On peut remarquer des dépressions dans le sable, où était disposés dix crânes de plus. Environ 15 cm sous chacune de ces marques, on trouve une petite pépite de malepierre enfouie dans le sable. Du moins, l'on trouvait, car l'une des dépressions a manifestement déjà été prospectée et le morceau de malepierre a disparu, retiré par Wuder Lechart, environ dix ans plus tôt. Les 41 pépites de malepierre (sous les trente-deux crânes restants et les dix crânes manquants moins celle volée par Wuder) ne pèsent au total que 250 g. Quatre des crânes absents sont actuellement sous le contrôle de Dieter, les six autres étant entassés au sud de la grotte (résultats de tentatives ratées de prise de contrôle). Ce nombre est bien entendu susceptible de changer si des crânes sont détruits. Si Dieter tente de prendre le contrôle de l'un des crânes restants, il se trouvera ici

La zone est imbibée d'énergie magique, comme le révèle un **test de Sens de la magie Très facile (+30%)** réussi. Les jets d'incantation effectués dans la grotte bénéficient d'un bonus de +1 pour chaque d10 lancé.

Zone E

Derrière un rideau en toile de jute se trouvent les quartiers de Dieter et Kurt, illuminés par une torche Les meubles se résument à des lits de fortune.

C'est ici que Dieter et Kurt passent l'essentiel de leur temps. Quand ils n'ont rien à faire, ce qui reste fréquent, ils jouent aux dames. En ce moment, Kurt confectionne un jeu complet d'échecs à partir de bouts de bois, en suivant les instructions de Dieter. Apprendre à jouer aux échecs à Kurt pourrait, selon Dieter, aider à faire passer le temps pour un mois de plus.

Quand il ne chasse pas, soit en dehors de l'aube, Kurt passe beaucoup de temps à ciseler les pièces de son jeu. Dieter se repose l'essentiel de la journée, mais il arrive qu'il entre dans une sorte de transe pour se concentrer sur le contrôle à distance d'un crâne (20% du temps). Les chances de le trouver en pleine emprise de crâne au milieu de la nuit tombent à 10%.



En temps normal, Dieter aurait probablement cherché à identifier la source du pouvoir des crânes, mais son état d'esprit actuel ne s'accompagne pas que de pensées rationnelles.

Le programme que Dieter va réserver aux crânes a déjà été abordé. Il est le reflet du désir de son frère de détruire le village et de tuer Rocheteau, altéré par sa propre folie croissante. Comme il est dit dans le **Bestiaire**, Dieter peut contrôler jusqu'à quatre crânes à la fois Voici comment il a l'habitude de les assigner :

Crâne 1 : Reste dans la caverne à proximité de Dieter pour le protéger.
Crâne 2 : Plane au nord de Pritzstock, en attendant que Dieter en prenne le contrôle.
Crâne 3 : Attend sur la route qui mène à Lichlinberg et attaque les voyageurs.
Crâne 4 : Attend sur la route qui mène à Grubentreich et attaque les voyageurs.

Si l'un d'entre eux est détruit ou neutralisé, Dieter pourra entamer la procédure d'emprise sur un autre crâne de la grotte, comme le détaille le **Bestiaire**. Quand il gérera les crânes, le MJ devra se rappeler qu'un seul d'entre eux peut agir intelligemment à un instant donné, autrement dit, celui qui est contrôlé par Dieter. Les autres ne feront que suivre aveuglément leurs dernières instructions. Dieter peut également coordonner les actions des quatre crânes, soit en les contrôlant chacun à tour de rôle, soit en ordonnant aux trois crânes passifs de suivre le crâne actif.

Au-delà des événements détaillés dans le programme donné plus haut, il est à noter que Dieter fait également revenir les crânes aux alentours de minuit. Dans la mesure où les crânes perdent leur pouvoir s'ils s'éloignent trop longtemps de la grotte, Dieter remplacera ceux qui étaient en poste par d'autres, fraîchement rechargés. La distance qui sépare Pritzstock de la caverne leur demande une heure de vol, c'est pourquoi les PJ bénéficient au départ d'une fenêtre de deux heures pendant laquelle aucun crâne n'évolue à proximité de Pritzstock.

Dieter garde également un crâne à côté de lui, pour sa protection personnelle. Ce crâne est généralement passif, si bien qu'il faudra 1 round à Dieter pour en prendre activement le contrôle, puis un round de plus pour lui donner de nouvelles instructions si nécessaire.

Dieter Maranaeur

Dieter, qui approche la trentaine et présente une carrure moyenne, commence à paraître sérieusement aliéné. Cela fait deux semaines qu'il ne s'est ni lavé, ni peigné, ni rasé et les vêtements qu'il porte depuis ce temps sont froissés et recouverts de boue.

En dépit des apparences, Dieter est (à l'origine) plutôt sain d'esprit, si l'on fait abstraction de l'obsession qui le pousse à provoquer la ruine de Pritzstock. Malheureusement, sous l'influence de la grotte et de l'esprit de Stefan, le sorcier flamboyant va se montrer de plus en plus instable au fil des jours, ce qui se reflète dans le comportement des crânes, qui se contentent au début d'effrayer les gens, puis attaquent et tuent.

S'il est fait prisonnier et que Rocheteau est toujours en vie, Dieter ne révèlera pas grand-chose à moins d'être torturé. S'il est amené devant Rocheteau, il entrera dans une rage folle et tentera de le tuer. Si Rocheteau est déjà mort, il se montrera fier de ses actions, affirmant qu'il ne s'agit là que d'un juste châtiment pour la mort de son frère.

Dieter et les crânes

Toutes les apparitions précédentes rentraient dans le cadre expérimental de Dieter. L'attaque sur le carrosse lui a permis de voir qu'il pouvait contrôler un crâne en étant à distance de la caverne. Par le biais de ces expériences, Dieter connaît désormais l'essentiel de ce qui est détaillé dans le **Bestiaire**. En revanche, il ne sait pas qu'un écran métallique suffit à annihiler le contrôle ou qu'un crâne au repos s'oriente selon la direction de la grotte et qu'il tente ensuite de la rejoindre.

DIETER MARANAEUR, JUMEAU VENGEUR

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	41%	35%	34%	59%	65%	69%	44%

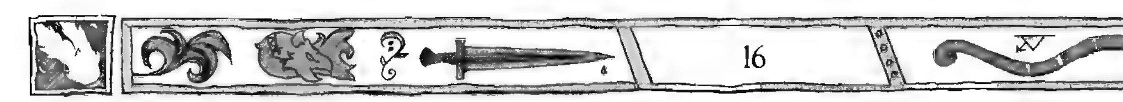
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	3	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (magie +10%, runes), Connaissances générales (Empire, Kislev, Tilée), Équitation +10%, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langage mystique (elfique mystique, magick +20%), Langue (classique, kislevien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (alarme magique, manipulation distante, silence), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Réflexes éclair, Résistance à la magie, Sain d'esprit, Science de la magie (feu)
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton
Dotations : sac à dos, grimoire, livre imprimé, accessoires de calligraphie

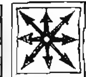
Kurt Schultz

Kurt est l'exemple parfait du mercenaire (tout dans les muscles, rien dans la tête) dont les allées et venues sont guidées par le son des pièces. Son cousin Albrecht est l'apprenti d'un sorcier de Middenheim,









qui n'est autre que le contact par lequel Dieter a entendu parler de lui avant de l'engager. Dieter paie Kurt pour le protéger, trouver à manger et effectuer d'autres tâches utiles.

Kurt prend Dieter pour un cinglé. Bien qu'il ne sache pas grand-chose des ressentiments de Dieter à l'égard de Pritzstock, son éthique de mercenaire lui intime de ne pas s'en soucier. Il n'est pas prêt à sacrifier sa vie pour un sorcier et ne réfléchira pas à deux fois avant de fuir s'ils se retrouvent tous deux piégés dans la caverne, quitte à parlementer avec les agresseurs (il sera prêt à leur donner des renseignements sur Dieter en échange de la liberté). Kurt affirmera ne pas savoir à quoi servent les crânes, n'étant lui-même employé que pour protéger le sorcier. Il insistera sur le fait qu'il ne savait pas que les crânes étaient utilisés contre des personnes.

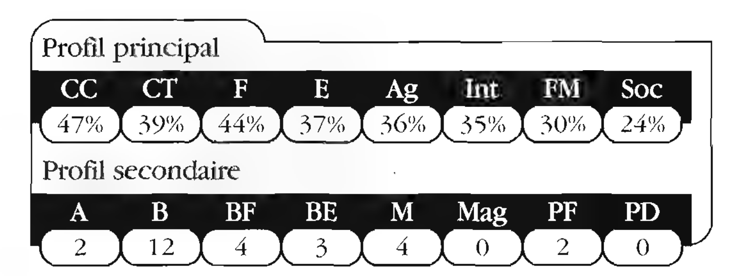
Si on lui pose des questions sur le sorcier, Kurt révèlera qu'il ne peut contrôler que quatre crânes à la fois et qu'il passe beaucoup de temps en transe. Tout renseignement qui ne le compromet pas dans une quelconque activité illégale sera également divulgué. Kurt sait, par exemple, que Dieter est un sorcier de l'Ordre Flamboyant. Le mercenaire n'a aucune notion du fonctionnement même de l'emprise sur les crânes.

Si l'on use de Torture ou de Charisme, ou si on le force à parler d'une manière ou d'une autre, Kurt révèlera les faits suivants :

- Le sorcier a des comptes à régler avec le village de Pritzstock.
- Sa rancœur est pire encore à l'égard du maire.
- Il se sert des crânes pour tuer le maire.
- Ainsi que pour détruire le village.
- Cette haine a quelque chose à voir avec la mort de son frère.
- Le frère du sorcier travaillait autrefois au village.

KURT SCHULTZ, MERCENAIRE CIRCONSPECT

Carrière : Mercenaire
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	39%	44%	37%	36%	35%	30%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	3	4	0	2	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire, Tilée), Équitation, Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel, tiléen), Marchandage, Perception
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Guerrier né
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, armure de cuir complète)
Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 3, jambes 1
Armes : arbalète, bouclier et lance
Dotations : potion de soins, 10 carreaux

L'ANTRE DES AVENTURIERS

Comme nous l'avons vu plus haut, les personnages joueurs et Dieter Maranaeur ne sont pas les seuls étrangers dans la région de Pritzstock. L'antre de ces autres aventuriers est indiqué par un **B** sur la **Carte 2** (page 5). Les Middenheimers montent également la garde pour surveiller la grotte du sorcier, depuis un poste avancé situé de jour à 200 mètres au nord du **point A**, et à 30 mètres seulement durant la nuit.

Leur antre n'est qu'une clairière bien cachée, proche d'une petite source. Une *fouille* complète de la zone ne manquera pas de révéler la clairière, mais le simple fait de passer à côté ne suffira pas.

Otto Baldurich et ses compagnons ne sont dans le secteur que depuis un peu plus d'une semaine. Otto s'est jusqu'ici montré en défaveur d'une entrée en force dans la grotte, ne connaissant pas la puissance des crânes. Cette décision ne va pas dans le sens de Gregor, qui préférerait largement opérer une charge sans attendre. Toute action des PJ dans les parages ne manquera pas d'obliger cette bande à prendre une décision.

Pour déterminer la disposition des Middenheimers à tout moment de la journée, jetez 1d10 et consultez la table suivante :

– RÉPARTITION DES MIDDENHEIMERS –

Jet	Répartition
1-4	4 dans l'antre, 1 à l'observation de la grotte
5-8	3 dans l'antre, 1 à l'observation de la grotte, 1 parti chasser
9-10	2 dans l'antre, 2 à l'observation de la grotte, 1 parti chasser

Otto et Gregor se trouveront toujours dans la clairière. Au cours de la nuit, en revanche, les cinq compagnons prennent leur tour de garde à l'observation de la caverne.

Ces aventuriers se montreront très méfiants si quelqu'un découvre leur cache et attaqueront les PJ si ceux-ci font quoi que ce soit de suspect (à l'interprétation du MJ). Si celui qui est d'astreinte au poste de garde se rend compte qu'il s'est fait repérer, il courra immédiatement en informer les autres. La distance qui sépare le poste de surveillance de l'antre se parcourt en une dizaine de minutes à allure normale.

Si les Middenheimers sont avertis de la présence d'intrus à proximité de la grotte, ils se déplaceront pour voir de quoi il en retourne, arrivant une demi-heure après le moment où l'un des leurs aura remarqué la présence des PJ. Dans ce cas, les PJ seront considérés comme de mèche avec Dieter et traités en conséquence. Otto fera venir tout son groupe pour tendre une embuscade, mais s'il a l'impression que les PJ vont affronter le sorcier, il repoussera son assaut en attendant que l'un des camps l'emporte (en espérant que le vainqueur ressorte affaibli de la lutte). Si les PJ sont acculés dans la grotte par les Middenheimers, Otto pourra leur proposer un marché. Ainsi, vous pouvez décider qu'il leur laisse quitter la caverne indemnes à condition de laisser leurs armes. Otto n'accordera que 5 minutes au groupe et si les PJ ne se décident pas dans les délais, il ordonnera aux autres de commencer à les enfumer (cf. **Les effets de la fumée**). Comme il est dit plus haut, les Middenheimers ont préparé le bois nécessaire pour cette opération. Otto dépêchera deux d'entre eux pour rassembler les combustibles en 15 minutes.

Si la rencontre tourne au vinaigre, les Middenheimers se battront jusqu'à ce qu'Otto et Gregor tombent, après quoi ils battront en retraite. Si les PJ acceptent les conditions d'Otto, celui-ci les laissera partir (à moins, bien sûr, que vous ne décidiez que le Tueur de trolls du groupe ne puisse accepter un tel dénouement). Aucun de ces cinq personnages ne soupçonne la présence de la malepierre, même si Otto est presque persuadé qu'il y a de la magie noire derrière tout cela. S'il vient à la découvrir, il reconnaîtra le mal qui habite cette pierre et cherchera à la rapporter dans sa cité pour qu'un traitement approprié lui soit administré.

La bande de Middenheim

Le profil et la description de chacun des aventuriers de la bande d'Otto sont donnés ci-dessous.





Otto Baldurich

De nombreux habitants de Pritzstock connaissent Seel Baldurich comme le gamin tapageur qu'il est. Son oncle Otto, en revanche, n'a jamais considéré les choses sous cet angle, ce qui est probablement dû au fait qu'il n'a pas vu son neveu depuis quelques années, bien qu'il ait toujours eu un faible pour le garçonnet. C'est ainsi qu'Otto ne fut pas long à réagir lorsqu'il reçut une lettre de son neveu lui demandant secours.

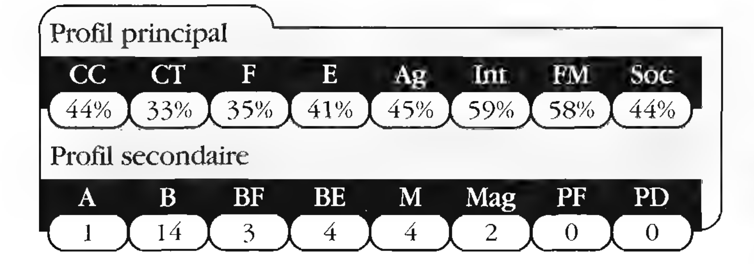
Otto n'a techniquement pas terminé ses études au sein de l'Ordre Lumineux, mais cette lettre agit comme l'étincelle dont il avait besoin pour se lancer dans la voie qu'il a toujours envisagée : la vie d'aventurier. C'est ainsi qu'avec Gregor et trois vauriens qu'ils ont engagés pour l'excursion, Otto a mis le cap sur Pritzstock pour sauver le village de la menace décrite en termes plus que vagues par son neveu.

Otto a bien fait attention de ne pas se rendre directement à Pritzstock, pour éviter que celui ou celle qui tourmente le village ne soit conscient de la présence de sa bande (une stratégie bien pensée qu'il a menée à la perfection). Cela fait maintenant un peu plus d'une semaine qu'il est posté dans les bois avec sa bande, à l'écart du village, et seulement deux jours qu'ils ont découvert la grotte où Dieter et Kurt se terrent. Bien évidemment, Otto a dû se démener pour empêcher Gregor de se ruer dans la caverne, tâche qui s'avère de plus en plus délicate au fil des heures.

Otto apparaît telle une version agrandie de son neveu. Ils partagent la même couleur de cheveux et d'yeux, Otto allant jusqu'à présenter la même coupe de domestique que Seel.

OTTO BALDURICH, ONCLE SOUCIEUX

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	33%	35%	41%	45%	59%	58%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (histoire, magick +10%), Connaissances générales (Empire, nains, Norsca), Équitation, Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (magick +10%), Langue (classique, khazalid, norse, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%
Talents : Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Magie mineure (armure aethyrique, dissipation), Mains agiles, Projectile puissant, Résistance accrue, Résistance à la magie, Sain d'esprit, Science de la magie (cieux)
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton
Dotations : sac à dos, grimoire, anneau de maille, livre imprimé, petit marteau en argent, accessoires de calligraphie

Gregor Skelgard

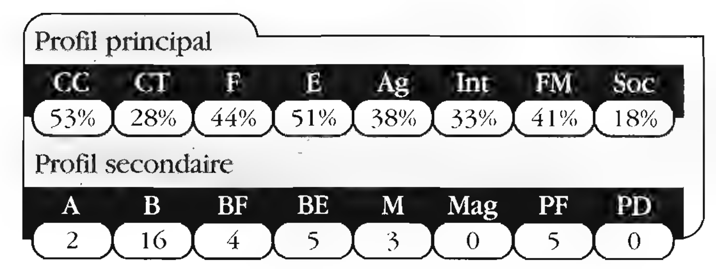
Gregor n'avait pas vraiment prévu de sympathiser avec Otto. La première fois qu'il a rencontré le compagnon sorcier, il a tenté de l'assommer avec sa chope pour avoir osé interrompre sa séance de « dégustation » de bière. Mais les deux aventuriers se sont ensuite croisés si souvent que le nain a fini par baisser la garde. Bien qu'ils se connaissent maintenant depuis des années, Gregor n'a jamais confié à Otto la honte secrète qui l'a poussé à devenir Tueur de géants et il n'en a pas l'intention.

Quand Otto lui a annoncé son intention de quitter Middenheim pour partir à l'aventure, Gregor a pratiquement empaqueté les affaires de voyage du sorcier. Mais la nature timorée dont son ami a fait preuve jusque-là finit par lui être pesante. Car en dépit de toute leur amitié, le déshonneur de Gregor est profondément ancré et le nain est de plus en plus impatient de connaître la délivrance que seule la mort peut lui offrir.

Gregor, comme la plupart des Tueurs de géants ou de trolls, a rasé sa chevelure, n'épargnant qu'une unique crête à pointes présentant une belle couleur orange vif. Il porte sur un côté du crâne un tatouage représentant le marteau de Sigmar et un autre du côté opposé, à l'effigie du piolet de Grungni.

GREGOR SKELGARD, TUEUR DE GÉANTS

Carrière : Tueur de géants (ex-Tueur de trolls)
Race : nain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	28%	44%	51%	38%	33%	41%	18%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	3	0	5	0

Compétences : Connaissances générales (Empire, nains), Esquive +10%, Intimidation +10%, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (forgeron), Résistance à l'alcool +10%
Talents : Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Fureur vengeresse, Maitrise (fléaux, armes lourdes), Réflexes éclair, Résistance aux poisons, Robuste, Sans peur, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à deux mains (hache à deux mains), arme à une main (hachette)
Dotations : aucune

Brutes de service

Robb, Wilhelm et Robert sont trois malfrats engagés par Otto et Gregor. Ils ne sont là que pour l'argent, mais se montreront prêts à prendre de gros risques pour empocher le reste de leur paye (100 co).

Si Robb et Wilhelm sont jumeaux, il reste difficile de faire la différence entre les trois hommes : tous sont grands et imposants, véritables brutes qui recourent systématiquement à la violence pour résoudre le moindre problème. Il n'est pas dans leurs projets de trahir les hommes qui tiennent les cordons de leur bourse. À vrai dire, ils ne se mettent à réfléchir que lorsqu'il ne semble pas y avoir d'autre solution.

ROBB, WILHELM ET ROBERT

Carrière : Coupe-jarret
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	35%	35%	41%	43%	23%	30%	39%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	5	0	2	0



Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups précis, Course à pied, Désarmement, Force accrue, Réflexes éclair, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (masse d'armes), coup-de-poing
Dotations : 5 co

CONCLUSION DE L'AVENTURE

Il se peut que les PJ règlent l'aventure sans faire dans la dentelle, en trucidant successivement Dieter, Kurt et la bande de Middenheim. Dans ces conditions, les villageois de Pritzstock se montreront ravis, à l'exception du père de Seel Baldurich qui exigera des explications sur ce qui les a poussés à tuer son frère. Le groupe sera alors récompensé comme convenu, malgré les objections de Herr Baldurich. En revanche, si les PJ n'arrivent pas à endiguer les attaques des crânes et qu'ils n'apprennent rien sur la mort de Stefan, le village ne sera plus qu'une lande désolée. Dans ce cas, considérez que les Middenheimers finissent par entrer en force dans la grotte après s'être occupés de Kurt, qu'ils ramènent Dieter au village et portent la malepierre jusqu'à la cité du Loup Blanc.

Si les PJ ramènent Dieter au village, cela ne manquera pas d'apporter un peu d'animation. Henri-Philippe risque alors de se montrer très en colère ou affolé, puis Elisabet entrera probablement dans une rage meurtrière, complètement hystérique. Si Dieter est ramené mort à Pritzstock, la réaction d'Elisabet sera la même.

Si Henri-Philippe est accusé, par quelque preuve que ce soit, du meurtre de Stefan Maranaeur, Parzival Aschaffenberg insistera pour qu'il soit envoyé à Altdorf pour y être jugé, ce qui s'appliquera également à Dieter et Kurt. Si le corps de Stefan est découvert dans sa cave, Rocheteau sera reconnu coupable et exécuté. Son domaine sera alors confié à Elisabet.

Le châtiment de Dieter et Kurt dépendra de ce qu'ils auront fait au cours de l'aventure.

Les procès ayant lieu à Altdorf sont généralement très longs, si bien que les PJ peuvent être appelés à témoigner tôt ou tard, selon les aspirations du MJ.

Les PJ peuvent également se retrouver avec 41 morceaux de malepierre sur les bras à la fin de l'histoire. C'est à vous de décider, dans ce cas, ce qu'il advient lorsque toutes ces pépites sont réunies. Il est possible que les PJ ne soient même pas conscients de leur teneur en malepierre, auquel cas ils auront, par exemple, la mauvaise surprise de croiser une bande de pillards skavens sur leur route quelques mois plus tard. Cela peut également prendre la forme d'un troisième œil ou de membres supplémentaires qui poussent sur les détenteurs de la pierre, entre autres suggestions.

Points d'expérience

Voici ce que nous conseillons comme récompenses en xp à accorder à chaque PJ au terme de l'aventure, mais vous êtes libre de faire les ajustements qui conviennent à votre campagne.

1. Interactions à Pritzstock

5-60 xp
Au-delà de l'interprétation convaincante des personnages, vous devriez tenir compte de la pertinence et de la diplomatie dont ils font preuve dans leurs relations avec les habitants de Pritzstock. Une approche bien préparée pour obtenir des renseignements et une utilisation intelligente de ces informations devraient être particulièrement récompensées



2. Gestion des crânes

10-50 xp
Récompensez les tactiques qui savent profiter des faiblesses et limitations des crânes. Des PJ qui arrivent à mobiliser les villageois pour contrer cette menace ou qui pistent les crânes jusqu'à la source méritent également une gratification. Les PJ devraient aussi planifier la protection du village et l'avancement des vendanges.

3. Dieter et Kurt

5-40 xp
S'engouffrer dans la grotte dès qu'ils la repèrent n'est assurément pas la meilleure méthode pour engranger des xp (à moins, bien entendu, que les PJ ne se soient déjà occupés des crânes et misent sur l'effet de surprise). La capture de Dieter ou de Kurt (ou des deux) doit rapporter davantage de points, comme toute tactique qui aboutit à leur reddition sans recourir à la force.

4. Otto Baldurich et ses compagnons

10-30 xp
Cette rencontre se résoudra probablement par un combat. Les PJ ne devraient pas recevoir le moindre point s'ils sont vaincus par les Middenheimers ou si ces derniers s'occupent eux-mêmes du cas de Dieter.

5. Sauvegarder les vendanges

5 xp par journée entièrement préservée (maximum de 35)
Si les PJ se montrent efficaces, les vendanges de Pritzstock pourront débuter.

Cette aventure ne confère aucun point de Destin.



BESTIAIRE



Les crânes volants ne sont rien d'autre que des crânes d'homme, d'homme-bête ou de skaven qui ont développé des pouvoirs suite à une exposition prolongée à la malepierre. Le simple contact de la malepierre ne suffit cependant pas, il faut également que des psalmodies et des rituels accompagnent la veillée du mort pour que ces effets se manifestent.

Les crânes n'ont pas d'intelligence propre, mais ils peuvent mener à bien les instructions directes et indirectes du lanceur de sorts qui les contrôle. Un crâne volant est à tout moment dans l'un des quatre modes suivants :

> **Actif :** (signalé par une lueur rouge vif émanant des orbites) quand le personnage qui a l'emprise sur le crâne le contrôle directement.
>
> **Passif :** (signalé par une faible lueur rouge émanant des orbites) quand le crâne exécute des instructions pré-établies.
>
> **Au repos :** quand le crâne n'est pas contrôlé, que ce soit directement ou indirectement. Dans ce mode, le crâne cherchera à se rendre à la « caverne du Chaos » au plus vite. Il ne fera que s'orienter vers la grotte s'il ne peut la rejoindre pour une raison ou une autre. La rotation sera particulièrement évidente (mais pas sa cause) si on observe le crâne qui se déplace. Un **test de Perception** réussi sera nécessaire pour remarquer ce phénomène si le crâne se déplace alors que les PJ ne le surveillent pas. Ce pouvoir d'orientation agira différemment si une source locale du Chaos (telle qu'un fragment de malepierre) se trouve dans un rayon de 5 mètres du crâne au repos. Dans ce cas, le crâne tentera d'atteindre la source en question tant qu'elle restera à portée.
>
> **Hors service :** quand le crâne tombe à 0 point de Blessures ou s'éloigne de toute source du Chaos pendant plus de 24 heures. À partir de là, le crâne redevient « normal ».

Le mode le plus courant d'un crâne volant reste celui de repos. Pour pouvoir contrôler un crâne, le lanceur de sorts doit se trouver dans un rayon de 1 mètre et tenter un **test de Focalisation** au prix d'une demi-action. Un échec signifie que le crâne « meurt » (hors service) Si le contrôle est établi, le crâne entre en phase avec le lanceur de sorts. Il est alors possible de le rendre *passif* en lui donnant des instructions à suivre ou *actif* en prolongeant le contrôle direct. Un même individu peut avoir jusqu'à 4 crânes passifs qui exécutent ses ordres en même temps. Le contrôle direct de l'un d'entre eux s'acquiert au prix d'une action complète, pendant laquelle le personnage doit se concentrer. Le lanceur de sorts peut donc porter son attention d'un crâne passif à un autre, les rendant alternativement actifs, aussi souvent qu'il lui chante

Quand le crâne est en mode actif, il envoie des signaux visuels à celui qui le contrôle, qui doit impérativement rester relâché et calme pendant toute la phase de contrôle. Tout mouvement physique aura pour effet immédiat de rompre le contrôle, ce qui vaut également pour tout test de Peur manqué et phénomènes similaires. La portée de l'emprise est de 9 kilomètres, le contrôle pouvant être maintenu aussi longtemps que le lanceur de sorts observe une concentration totale. Ce dernier peut employer le crâne pour qu'il suive des ordres directs ou simplement le « reprogrammer » pour qu'il mène à bien de nouvelles instructions (cette dernière opération demande une action complète).

Tout crâne se retrouve au repos s'il s'éloigne de plus de 9 kilomètres de celui qui le contrôle ou si une barrière de métal se dresse entre lui et son maître pendant plus de 1 round.

LES CRÂNES VOLANTS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	—	35%	37%	34%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	—(8)	0	0	0

Compétences : Esquive +10%
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Lévitation, Sans peur, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras —, corps —, jambes —
Armes : dents



– POUR L'AMOUR OU L'ARGENT –

Pour l'Amour ou l'Argent est une courte aventure qui se déroule dans les environs de la petite ville de Mittleresdorf, située au sud-ouest du Wissenland, à quelques jours de voyage en amont de Wissenburg. Si de nombreuses raisons sont susceptibles d'attirer un groupe d'aventuriers en un lieu si éloigné du centre de l'Empire, le meneur de jeu peut resituer la ville en tout autre endroit isolé. L'aventure convient à des personnages dont c'est la première carrière. Elle peut être achevée en quelques sessions de jeu.

SYNOPSIS

Peu après avoir trouvé une auberge convenable à Mittleresdorf, les PJ font la connaissance de Bertram Bediensteter, le valet de l'un des rares nobles de la ville, Bela Dustermann. Il s'avère que Herr Dustermann a une fille du nom de Julianne qui a pris la fuite avec le chef d'un groupe de bandits. Récemment, Dustermann a envoyé certains jeunes du cru à sa recherche, mais les bandits en ont rapidement eu raison et le noble pense que les PJ réussiront là où les hommes du village ont échoué.

Après avoir recueilli des informations dans les parages, les aventuriers pourront traquer les bandits jusqu'à leur repaire situé dans un réseau de cavernes à environ un jour de là Une fois sur place, ils découvriront que la plupart des brigands ont été sauvagement assassinés. Le seul survivant est le soupirant de Julianne, Rudiger, qui dira simplement aux PJ que sa bande n'a eu aucune chance contre les assaillants, lui ont paru surgir de nulle part.

Le « nulle part » en question semble bien être une série de galeries creusées par un groupe de skavens et menant de l'autre côté des collines. Les skavens, qui ont enlevé Julianne, tenteront de persuader les aventuriers qu'on leur a promis la jeune fille et qu'ils n'ont fait que prendre leur dû. Julianne ne pourra guère fournir davantage de détails aux aventuriers qui la sauveront car elle souffre d'une maladie aux effets ravageurs. Bien qu'il semble que ces maux résultent de sa grossesse, la vérité est plus sinistre encore. En effet, Bela Dustermann a conclu un marché avec les skavens pour approfondir ses études sur la Chaos, des études qui sont sur le point de porter leur fruit alors que Julianne se transforme en une créature qui n'a presque plus rien d'humain.

Toutefois, tout ceci relève de l'avenir pour les PJ. L'histoire de Bela Dustermann, elle, a commencé il y a déjà bien longtemps...

Prélude



Une jeunesse dorée

Bela Dustermann a toujours été un homme curieux. Cadet des quatre fils d'une famille aisée de Middenheim, Bela se distingua rapidement de ses aînés par son insatiable soif de connaissances. Il voulait savoir pourquoi le ciel était bleu, pourquoi les nains étaient si petits et pourquoi il devait se mettre au lit à la nuit tombée alors qu'il n'était décidément pas fatigué. Ses parents pensaient qu'il ferait un merveilleux érudit et peut-être même un juriste.

Et puis Bela devint un adolescent. Et si sa curiosité n'en fut aucunement amoindrie, il était désormais incliné à explorer les mystères de l'alcool, des femmes et de la façon dont on peut se servir de l'un pour obtenir

les faveurs des autres. Les Dustermann se montraient indulgents avec leur plus jeune fils, peut-être un peu plus que de raison. Un par un, les frères de Bela furent diplômés et devinrent des hommes respectables menant des carrières tout aussi respectables, alors que Bela poursuivait ses « expériences ».
Tout ce qu'il fallut pour que la roue tourne pour Bela furent une dague, une femme et une nuit qu'il n'oublierait jamais plus. Quand il se réveilla le lendemain, il était dans sa chambre, couvert de sang, un cadavre froid à ses côtés. Avant qu'on puisse le découvrir, il s'enfuit après avoir prit des vêtements, une couverture et autant de couronnes d'or qu'il pouvait en porter.

La descente aux enfers

Pendant les quatorze années qui suivirent, Bela arpenta tout l'Empire, vivant de son astuce et de sa ruse. Finalement, il découvrit une source aussi intarissable que sa soif de savoir et il y but à satiété. Il apprit tout ce qu'il pouvait sur le fonctionnement du monde et les ténèbres qui rôdaient juste sous sa surface. Quand le moment fut venu, il apprit les merveilles du Chaos et, peu après, commença ses expériences pour sonder l'abîme des arts obscurs.
Ce fut durant ses voyages que Bela rencontra Bertram Bediensteter, un compagnon voyageur, adepte du Dieu du Changement. Tous deux devinrent rapidement amis et ils s'installèrent à Mittleresdorf, se faisant passer pour un noble et son serviteur. Mittleresdorf devint le point de départ de toutes leurs expéditions et ils cherchèrent à faire progresser la nouvelle obsession de Bela : la mutation du corps. Dans les confins orientaux du Wissenland, Bela et Bertram découvrirent ce dont ils avaient besoin, un morceau de malepierre. Malheureusement, ils ne purent échapper à ses propriétaires légitimes et une meute de skavens du clan Moulder leur mit la main dessus. Pour sauver leurs vies, Bela conclut un marché. Il ne prendrait qu'un éclat de la pierre et promit aux skavens qu'il créerait une créature mutante comme ils n'en avaient encore jamais vu. Bela eut de la chance que ces skavens appartiennent au clan Moulder car les autres les auraient simplement massacrés. Les skavens acceptèrent le marché, espérant que de telles expériences sur les humains leur permettraient de faire avancer leurs propres projets d'hybridation. Ils donnèrent alors un délai à Bela et Bertram : ils avaient un an pour livrer leur dû.

L'heure tourne, un plan machiavélique prend forme

Bela pensait qu'il aurait plus de chances de réussir s'il menait ses expériences sur un sujet assez jeune pour survivre, mais suffisamment âgé pour être doté d'une certaine force. Se faisant passer pour un riche philanthrope dont la fille venait de mourir de la variole, il rendit donc visite à un orphelinat géré par des prêtres de Shallya. Il offrit à l'orphelinat une somme coquette en échange d'une « nouvelle fille » de seize ans nommée Julianne. La jeune fille fut ravie d'échapper à l'orphelinat austère et retourna à Mittleresdorf avec Bela et Bertram. Bela commença à l'abreuver de potions pour « lui redonner des forces ». Naturellement, ces potions étaient mêlées de malepierre et d'autres ingrédients occultes. Après plusieurs mois, Bela décela les premiers signes de changement. Il ne s'agissait pas encore de manifestations externes, mais il était certain que la transformation de Julianne était imminente.

Bien sûr, Bela n'a aucune idée de ce qu'il va déchaîner une fois que la mutation débutera réellement. Mais il sait deux choses : l'expérience tuera probablement la jeune femme et si ce n'est pas le cas, il n'a pas l'intention de la remettre aux skavens. Si Julianne survit à la transformation, Bela doit pouvoir l'étudier pour faire progresser ses recherches. Sinon, tout cela n'aurait servi à rien.

Bela a bien réfléchi aux conséquences de ses actes et il est prêt à les assumer. Cependant, un événement est survenu qui pourrait bien ruiner les plans qu'il a soigneusement élaborés : Julianne est tombée éperdument amoureuse.

MITTLERESDORF

Mittleresforf fut fondée pour offrir aux fermiers de la région la possibilité de résider dans une communauté protégée tout en attirant plus d'habitants dans la région. La première mesure a été couronnée de succès, même s'il reste quelques fermiers qui bâtissent de confortables petites maisons en dehors des murs pour rester au plus près des champs (**Emplacement 4 : le Cloaque**).

La ville n'a guère exercé d'attraction en dehors des environs immédiats et elle abrite un certain nombre de maisons vides ou délabrées. Ceci est plus particulièrement vrai pour la zone située au nord-ouest car il s'agit du quartier le plus éloigné des portes de la ville.

Deux communautés se sont installées en ville : les commerçants et les artisans. Bien qu'ils ne représentent qu'une petite fraction de la population totale, ils dominent la classe politique embryonnaire de la ville. Celle-ci n'a qu'un conseiller, généralement issu de la classe des artisans et dont la nomination est confirmée par un vote de la population. Bien qu'un fermier puisse certainement mener une campagne pour obtenir ce poste, des fois que les pratiques du conseiller en place ne fassent pas l'unanimité (un événement improbable car la plupart des conseillers ont suffisamment de jugeote pour accomplir leur devoir sans courroucer leur contingent d'électeurs le plus important), le temps nécessaire pour s'acquitter d'une telle tâche suffit à en décourager la plupart.

En plus de représenter les intérêts de Mittleresdorf à l'extérieur, le conseiller a pour principale fonction celle de trésorier de la ville. Il est responsable du paiement de l'impôt impérial, des fonds alloués à l'entretien des rues et de l'enceinte, des soldes du petit contingent de gardes de la ville, et il doit s'assurer que les résidents fournissent assez de couronnes pour couvrir ces dépenses et toutes celles qui peuvent se présenter.

En plus d'une population essentiellement humaine, Mittelresdorf est assez populaire parmi les nains. Ce n'est guère surprenant, du reste, car les Montagnes Noires et les Montagnes Grises ne sont pas bien loin. En général, les nains ont tendance à mener leurs affaires de leur côté et leurs interactions avec les humains sont rares. Des elfes et des halflings passent parfois en ville, mais ils y restent rarement longtemps.

On ne trouve aucune sorte de temple consacré au sein de la ville. Les fermiers font leurs dévotions dans les champs et presque tous les autres habitants prient leurs dieux devant des autels privés, dans leurs résidences.

Lieux importants



Voici quelques lieux importants de Mittleresdorf. Disposez les autres lieux mentionnés dans l'aventure (comme la forge ou la boutique de l'apothicaire) où bon vous semble.

1. Porte principale

L'entrée principale de la ville est composée de deux portes en bois bardées de fer d'environ trois mètres de large sur plus de trois mètres cinquante de haut. Elle s'ouvre sur les docks (cf. **Emplacement 9 : les docks**) et la route impériale (cf. **Emplacement 5 : la route principale**). Les portes sont toujours ouvertes pendant la journée et sont surveillées par deux membres du guet qui se tiennent de part et d'autre de l'entrée. La nuit, le portail est fermé et barré au moyen de deux gros rondins de bois. Les visiteurs peuvent être admis en ville en sortant de sa torpeur un garde qui les laisse alors entrer par un huis plus petit agencé dans la porte.

Pour plus d'information sur le guet, reportez-vous à l'encadré, page 25.

2. Le marché

Le marché de Mittleresdorf est un vaste espace situé près du centre de la ville où l'on pratique bien évidemment le commerce. Durant la

semaine, on n'y trouve que quelques âmes qui vendent de la nourriture, des babioles et divers biens sur leurs quelques étals éparpillés ici et là. Mais tous les jours de l'amende et du roi, le marché de Mittleresdorf ressemble à une ruche bourdonnant d'activité, où fermiers et artisans se rendent en masse pour vendre leurs produits. Bien entendu, le marché bat son plein peu après la récolte.

Cet endroit est presque désert quand tombe la nuit.

3. La porte sud

Cette porte s'ouvre sur le Cloaque et sur les champs situés au sud de la ville. Ceux qui vont et viennent entre ces lieux et la ville y passent le plus souvent. Elle ressemble à la porte principale, sauf qu'elle ne comporte aucun huis supplémentaire et qu'on n'y trouve qu'un seul membre du guet en faction durant la journée. Quand la nuit tombe, la porte est fermée et barrée. Les visiteurs qui arrivent alors doivent entrer par la porte principale.

4. Le Cloaque

Les fermiers qui font passer opportunité et commodité avant sécurité ont créé le Cloaque. Au lieu de vivre en ville, ils ont bâti leurs maisons à l'ombre des murs de Mittleresdorf. Ces petites demeures sont généralement de fabrication sommaire, mais elles sont bien suffisantes pour les fermiers qui y vivent.

En raison de leur position, les maisons du Cloaque sont bien plus soumises aux caprices des éléments. Par temps de pluie, la terre s'y transforme en un véritable bourbier. Durant l'hiver, le sol est dur comme la pierre. Mais pour les résidents, le pire est encore la puanteur presque palpable qui règne en ce lieu durant l'été, conséquence malheureuse de l'absence de système d'égout. C'est cette dernière disgrâce qui donne son nom au Cloaque.

5. Route principale

Bien qu'on la considère comme une route impériale, cela fait depuis bien longtemps que la route principale de Mittleresdorf n'est plus entretenue. À certains endroits, la piste n'est guère plus qu'une paire d'ornières parallèles, presque complètement enfouies sous les mauvaises herbes. La route longe la Sol sur toute sa longueur. Au nord, elle mène à Wissenburg, puis à Nuln. Au sud, il devient plus difficile de la suivre et elle s'interrompt quelque part dans les Montagnes Noires.

6. Le Joyeux Halfling

Bien qu'il y ait plusieurs auberges à Mittleresdorf, aucune n'arrive à la cheville du *Joyeux Halfling*. Le fait que l'établissement appartienne à deux halflings de nature joviale (Anja et Karl Brassepot) et non à un seul y fait sans doute pour beaucoup. En plus d'offrir des mets appétissants, les Brassepot fournissent des appartements plus qu'agréables dont les chambres sont pourvues de lits fort confortables.

Il est facile de trouver l'auberge car elle est située non loin de l'entrée principale, exhibant sur son enseigne une représentation du halfling qui lui donne son nom, assis sur un rocher et mangeant allègrement une saucisse.

7. La porte des fermiers

Contrairement à la porte principale et à la porte sud, plutôt grandes, la porte des fermiers est un simple huis de bois renforcé qui s'ouvre sur les champs qui entourent la ville. Elle n'est pas gardée, mais on la verrouille le soir. Seuls les habitants ont le droit de posséder ou de fabriquer des copies de la clef.

8. Demeures des seigneurs et des dames

Bien que nul seigneur ou dame ne vive dans les immenses maisons qu'on trouve dans ce quartier, certains « roturiers » (c'est-à-dire tous ceux qui sont d'une classe inférieure à celle des marchands) n'appréciaient pas le fait que les citoyens les plus riches se séparent du reste de la ville. Selon eux, les individus qui s'installaient là se considéraient comme membres d'une classe supérieure à toutes les autres (ce qui était parfois vrai) et les roturiers commencèrent à nommer ce lieu comme ils l'auraient fait des membres de la haute société.

Au fil du temps, les griefs à l'encontre des habitants du quartier s'estompèrent, mais le nom demeura.

9. Les docks

Les docks de Mittleresdorf abritent deux embarcadères. Il y en avait un troisième jadis, mais il était si peu utilisé qu'il fut laissé à l'abandon On voit rarement plus de deux bateaux amarrés ici en même temps. Le bac y est également amarré quand il n'est pas utilisé.

10. Le bac

Bien qu'il soit rarement utilisé, il existe un bac qui permet de se rendre sur la rive orientale de la Sol, mû par une épaisse corde qu'on laisse pendre sous la surface de l'eau quand on ne s'en sert pas. Les voyageurs qui approchent de Mittleresdorf par la rive orientale doivent crier jusqu'à ce qu'ils attirent l'attention du passeur car personne ne reste en faction de ce côté.

Le passage coûte 1 s « par jambe » dans un sens ou dans l'autre. Les chariots et les chevaux particulièrement chargés reviennent à 1 pa chacun.

11. Les champs

Les champs qui assurent l'approvisionnement en nourriture de Mittleresdorf s'étendent sur un peu plus d'un kilomètre et demi autour de la ville Pendant la journée, une bonne partie des champs est en proie à l'effervescence et on y voit des fermiers qui labourent, plantent, arrachent les mauvaises herbes ou récoltent le fruit de leur labeur La nuit est bien moins animée, mais il n'est pas rare de rencontrer des fermiers qui chassent les rongeurs menaçant leur gagne-pain

12/13. Le corps du forgeron/ la grotte des bandits

Ces deux endroits liés à l'intrigue peuvent être disposés à votre guise La grotte des bandits doit se trouver à un jour de voyage au nord nord-est de Mittleresdorf et le corps du forgeron n'importe où sur le chemin entre la ville et la grotte

Vous trouverez plus de détails concernant le forgeron et la grotte dans le corps de l'aventure.

PREMIÈRE PARTIE : LA FILLE DU MARCHAND

Si c'est là le premier scénario que joue votre groupe et que ses membres ont besoin de motivations pour se rassembler ou qu'ils veulent simplement savoir ce qu'ils font en rase campagne dans le Wissenland, voici quelques idées pour les mettre dans l'ambiance :

> Un négociant doit faire une livraison à Mittleresdorf et s'arrête dans la ville où vivent les PJ. Les gardes qu'il avait engagés ont dépensé leur avance sur solde pour s'enivrer tant et si bien que la seule chose qu'ils peuvent protéger, ce sont des latrines. Le marchand vient trouver les PJ et les engage comme remplaçants
>
> Les PJ se sont dirigés vers le sud après la Tempête du Chaos car ils pensent y être plus en sécurité que dans les provinces septentrionales.
>
> L'un des PJ a un parent malade à Mittleresdorf qui requiert son aide, à moins qu'il ne vienne de mourir et que le joueur ne soit son héritier.
>
> Les PJ ont offensé un noble dans leur ville natale et ils ont besoin d'un endroit où se réfugier le temps que les choses se tassent.
>
> Les PJ traquent un individu soupçonné d'appartenir à une secte et sa piste s'arrête à quelques jours de la ville.
>
> Les PJ cherchent en réalité à se joindre aux bandits, mais ils ont besoin de savoir où ils sont terrés.

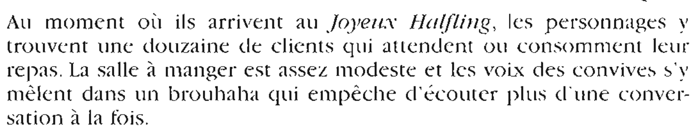
Quelles que soient la manière et les raisons pour lesquelles les aventuriers sont venus là, ils doivent arriver à l'entrée principale de Mittleresdorf un peu avant la tombée de la nuit.

Bienvenue !



Les aventuriers n'auront pas de mal à repérer les membres du guet. Ce sont deux jeunes hommes portant chacun une armure et un gourdin, stationnés de part et d'autre de la porte principale. Bien qu'ils aient l'air très sérieux de prime abord, l'un d'eux fait un signe de la main et se fend d'un sourire amical.

Tandis que le garde qui n'a pas fait de signe s'occupe de fermer le portail pour la nuit, son compagnon demande 1 pistole par personne pour l'entrée afin « *de financer l'entretien de l'enceinte* ». Il faut y ajouter 5 pa par chariot ou par cheval lourdement chargé. De son propre chef, le garde amical dit au groupe : « *Comme la nuit va tomber, vous recherchez sans doute un lit confortable, un repas bien chaud ou un peu des deux. Quoi qu'il en soit, vous trouverez tout ce qu'il vous faut au Joyeux Halfling, au bout de la rue.* » S'ils les PJ demandent plus de détails, le garde leur montre le chemin et leur décrit l'enseigne qu'ils doivent chercher.



Une chambre à l'auberge

Au moment où ils arrivent au *Joyeux Halfling*, les personnages y trouvent une douzaine de clients qui attendent ou consomment leur repas. La salle à manger est assez modeste et les voix des convives s'y mêlent dans un brouhaha qui empêche d'écouter plus d'une conversation à la fois.

Les personnages ont tout juste le temps de jeter un coup d'œil à l'endroit avant qu'Anja Brassepot, qui s'occupe du bar, leur dise de s'asseoir à une table inoccupée.

Ils en trouvent une près de l'entrée des cuisines où ils peuvent s'attabler. Selon le personnage que vous voulez que le groupe rencontre en premier, vous pouvez placer Ned, Louis ou Grod à une table adjacente. Bertram est penché sur le comptoir, gardant nonchalamment l'œil sur l'entrée. Il remarquera les PJ quand ils s'assoient, puis reporte son attention sur la porte.

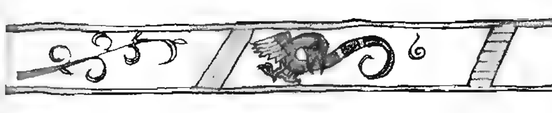
Peu après, Karl Brassepot sort des cuisines, essuyant ses mains dans son tablier.

Karl salut les PJ avec enthousiasme : « *Oh, des visiteurs ! C'est tellement agréable d'avoir de la visite. Vous voulez certainement dîner, n'est-ce pas ? Naturellement, sinon, pourquoi seriez-vous assis là ? À boire ? Ah ! vous avez probablement demandé cela à Anja, n'est-ce pas ? Nous disons donc : de quoi dîner, à boire et quoi d'autre ? Resterez-vous pour la nuit ?* »

La nuit à l'auberge coûte la somme de 1 co par personne pour une chambre de deux personnes et comprend le petit déjeuner ainsi que le dîner Pour le déjeuner, il faut compter un supplément de 6 s. Enfin, des boissons alcoolisées de qualité sont disponibles à un prix inférieur à la moyenne.

Au Joyeux Halfling

Étant l'auberge la plus populaire de la ville, le *Joyeux Halfling* a son compte de personnages hauts en couleurs Ceux qui s'y trouvent



pendant la nuit où arrivent les aventuriers sont décrits ici, tout comme les Brassepot. Ces personnages pourront servir dans d'autres aventures si vous le désirez.

Grod Poingtonnerre

Grod est à Mittleresdorf pour affaires. Il essaye de recruter quiconque est prêt à risquer sa peau pour quelques couronnes dans le but de l'accompagner jusqu'à la cité naine assiégée de Zhufbar. Peu de gens sont prêts à s'engager pour cette mission car l'or ne sert pas à grand-chose à qui se fait massacrer par les peaux-vertes. Bien sûr, Grod est un peu découragé, mais il n'est pas disposé à repartir les mains vides.

Le nain a eu son content de batailles et ça se voit. En plus des cicatrices de guerre qui ornent la plupart de ses membres, l'arrière de son crâne présente une zone chauve de bonne taille, là où il a perdu une partie de son cuir chevelu.

GROD POINGTONNERRE

Carrière : Combattant des tunnels
Race: nain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	30%	32%	42%	26%	33%	32%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	3	0	4	0

Compétences : Connaissances générales (nains), Escalade, Esquive, Filature, Langue (khazalid, reikspiel), Métier (mineur), Orientation, Perception
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Robuste, Sang froid, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (manteau de mailles, casque, armure de cuir complète)
Points d'armure : tête 3, bras 1, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (hache), dague et bouclier
Dotations : carte des Montagnes du Bord du Monde, bourse avec 10 co

Louis Lacroix

Louis est ici pour s'offrir autant de plaisirs qu'il le peut avec l'argent des autres. Là où il y a du vice, Louis est intéressé, et s'il y en a plusieurs, Louis les classe par ordre de priorité. Bien qu'il aime à se considérer comme un séducteur plutôt qu'un guerrier, il n'est en réalité ni l'un ni l'autre. Il tournera rapidement les talons s'il sent qu'il ne peut pas tirer son épingle du jeu en bluffant.

Le Bretonnien est grand, brun et séduisant sous son bon profil. Il s'habille en dandy, mais un examen approfondi de ses vêtements révèlera qu'ils commencent à être sérieusement usés.

LOUIS LACROIX

Carrière: Escroc
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	26%	33%	29%	36%	38%	34%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	0	1	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Expression artistique (conteur), Fouille, Jeu, Langage secret (langue des voleurs), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception
Talents : Acuité auditive, Chance, Éloquence, Fuite, Sixième sens
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (poignard)
Dotations : sac à dos, outre de vin, bourse contenant 1 co et 9 pa

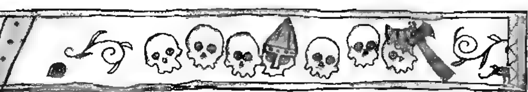


LIBÉREZ ZHUFBAR !

Il est possible que vos PJ décident d'affronter de plus grands périls pour un salaire moindre afin d'aider Grod à combattre les hordes d'orques et de gobelins de Zhufbar, ce qui dépasse un peu le cadre de cette aventure. Si tel est le cas, vous pouvez laisser Karl ou Anja mentionner le fait que Grod n'est pas le premier nain venu à Mittleresdorf pour trouver des recrues afin de libérer les forteresses naines assiégées... mais aucun de ceux qui sont partis n'en est jamais revenu.

Si cela ne les dissuade pas, improvisez et trouvez une raison pour que Grod reste en ville assez longtemps pour que les PJ s'occupent de la « commission » de Bertram. Il peut être victime d'une maladie (ou d'une bonne vieille gueule de bois), attendre que son équipement soit remis en état, etc.

S'ils partent avec Grod, il est temps pour vous de vous emparer de papier et de crayons, puis de commencer à préparer des cartes car Zhufbar est immense !



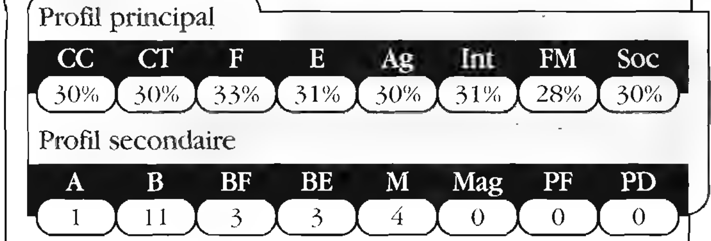



– LE GUET –

La plupart des membres du guet sont des hommes jeunes dont on n'a pas besoin dans les champs ou des descendants de familles de marchands qui sont là pour recueillir un peu « d'expérience pratique ». Comme ils ont rarement à sortir leurs armes, ils ont tendance à se montrer amicaux avec les étrangers, du moins jusqu'à ce qu'ils aient une bonne raison d'agir autrement.

GARDE TYPE

Carrière: Garde
Race: humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	30%	33%	31%	30%	31%	28%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage
Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Résistance accrue, Robuste, Sang froid
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin) et dague
Dotations : lanterne et perche, uniforme

Ned Weiss

Ned est l'un des forgerons de la ville et, à l'insu des habitants, un bandit à ses heures. Il passe au *Joyeux Halfling* plusieurs fois par semaine pour voir si des marchands ou des nobles viennent d'arriver ou s'apprêtent à quitter la ville. Dans les deux cas, il essaie d'engager la conversation avec eux pour déterminer s'ils valent la peine d'être alpagués à leur sortie de la ville.

Quand c'est le cas, Ned se rend à la grotte des bandits le soir même pour donner l'information à Rudiger. Il s'assure toujours d'être rentré à la forge avant que l'embuscade n'ait lieu, de peur que son rôle d'informateur ne soit révélé. Par conséquent, il se fait plus simple qu'il n'est en réalité et observe consciencieusement ses interlocuteurs.

Ned est jeune et en bonne santé, avec une tignasse blonde. Il a l'habitude de porter son tablier de cuir même quand il n'est pas à l'atelier, et il est toujours recouvert de taches de suie. Son seul autre signe distinctif est un tatouage représentant une couronne d'or percée d'une flèche, au-dessus du sein gauche : le symbole des bandits.

NED WEISS

Carrière : Artisan
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	33%	41%	30%	26%	32%	29%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	1	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (forgeron, marchand), Perception, Soins des animaux
Talents : Dur à cuire, Dur en affaire, Force accrue
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: arme à une main (marteau)
Dotations : tablier de cuir, bourse contenant 7 co

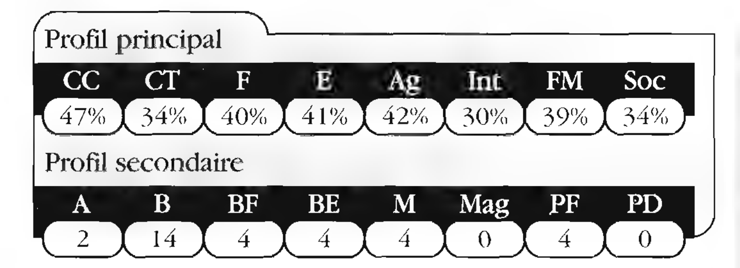
Bertram Bediensteter

Bien qu'il se fasse passer pour le serviteur de Bela Dustermann, Bertram est en réalité son ami. Tandis que Bela se concentrait sur les arts mystiques, Bertram s'en tenait à ce qu'il faisait le mieux : le recours à la violence. Bien qu'il ait appris la modération durant ses voyages au côté de Bela, il en faut vraiment peu pour qu'il éclate de rage.

L'apparence maussade de Bertram retranscrit à la perfection sa nature profonde. Il ne sourit pas et son visage est en permanence marqué par une expression renfrognée. Il est un peu plus grand que la moyenne, avec une forte carrure. Comme il est également meurtrier à ses heures, peu de choses l'effraient. Pas même les aventuriers.

BERTRAM BEDIENSTETER

Carrière : Spadassin (ex-Gladiateur)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	34%	40%	41%	42%	30%	39%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	4	0

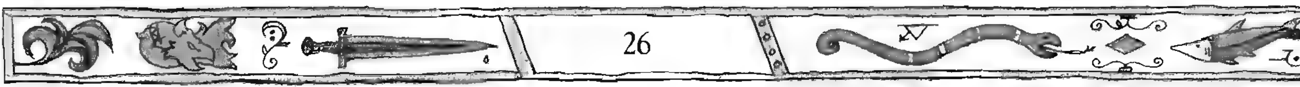
Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Marchandage
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes lourdes, armes de parade, fléaux), Menaçant, Résistance aux poisons, Sain d'esprit
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), rondache, dague
Dotations : bourse contenant 5 co

Les Brassepot

Anja et Karl Brassepot se sont rencontrés il y a plus d'une décennie alors qu'ils s'essayaient au métier d'aventurier loin du Moot. Aucun d'eux n'avait vraiment réussi et ils en avaient conclu, chacun de leur côté, qu'il était probablement temps de retourner dans leur patrie. Ils décidèrent de se tenir compagnie durant leur voyage de retour, mais quelque chose de bizarre leur arriva sur le chemin du Moot si bien qu'ils ne rentrèrent jamais. Tandis qu'ils cheminaient ensemble, Karl découvrit qu'Anja aimait brasser la bière, en même temps qu'elle se rendit compte qu'il faisait un excellent cuisinier. Ils décidèrent alors d'ouvrir une auberge et le destin voulut de son côté qu'ils tombent amoureux. Ils s'installèrent à Mittleresdorf car le village était près du Moot, mais pas *trop* près. Ils ouvrirent le *Joyeux Halfling* et sont depuis les propriétaires de la meilleure auberge de la ville.

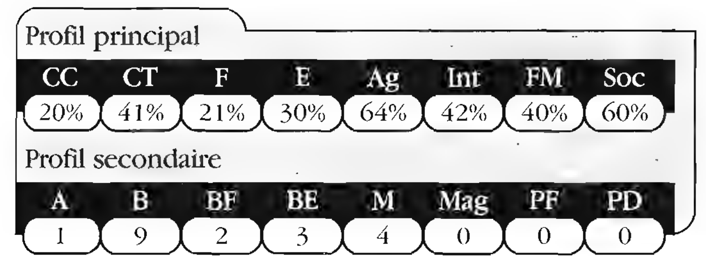
Anja et Karl ressemblent à des halflings classiques et ont des caractéristiques similaires. Anja a presque toujours une chope à la main, tandis que Karl porte en permanence le tablier dans lequel il s'essuie constamment les mains.





ANJA BRASSEPOT

Carrière : Marchand (ex-Artisan)
Race : halfling



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20%	41%	21%	30%	64%	42%	40%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (halfling, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (brasseur +10%, cuisinier, marchand), Perception, Soins des animaux
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Maîtrise (lance-pierres), Réflexes éclair, Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : dague, arbalète (cachée sous le bar)
Dotations : 10 carreaux, bourse contenant 11 co



KARL BRASSEPOT

Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)
Race : halfling

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	51%	20%	23%	52%	35%	45%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	2	4	0	1	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, halflings), Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (halfling, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (Cuisinier +20%), Perception
Talents : Acuité auditive, Étiquette, Maîtrise (lance-pierres), Réflexes éclair, Résistance au Chaos, Sociable, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (hachoir à viande)
Dotations : vêtements de bonne qualité, bourse contenant 10 co

RENCONTRE AVEC LES HABITANTS

Si les PJ ne font pas d'effort pour aller à la rencontre de certains PNJ, l'un d'entre eux les abordera nonchalamment lorsque leur dîner touchera à sa fin. Si vous décidez de recourir à Louis, le Bretonnien approchera une chaise d'un personnage féminin (s'il n'y en a pas, il s'assied près de celui qui a l'air le moins menaçant). Louis sera ravi de disserter avec lyrisme sur ses nombreuses aventures, comme le jour où il a semé des cavaliers impériaux juché sur le dos d'un éléphant Toutes les histoires de « môssieur » Lacroix sont exagérées de la sorte, d'autant qu'il s'agit d'un expert de l'improvisation, capable de concocter des rebondissements qui expliquent les parties les moins crédibles de ses histoires à l'aide d'éléments des plus grotesques. En même temps, il essaie de gagner les faveurs « amicales » d'un personnage féminin du groupe et les faveurs financières de tous les autres.

Le comportement amical de Ned est moins artificiel que celui de Lacroix, mais seulement parce qu'il voit dans les PJ une occasion d'augmenter ses revenus assurément illicites. Il parlera volontiers aux aventuriers de la ville en général et de son métier en particulier. Si l'un des PJ cherche à acheter de l'équipement ou à faire réparer une armure ou des armes en métal, Ned lui indiquera volontiers où se trouve sa boutique. Il peut également fournir des informations sur les Brassepot (« *Des gens bien sympathiques. J'dînerais ailleurs pour rien au monde.* »), Bertram (« *L'homme de Herr Dustermann. Parle pas beaucoup, çui-là.* ») et Grod (« *Z'avez jamais entendu parler de Zhufbar ? Ca viendra avant la fin d'la soirée.* »). Il ne sait pas grand-chose concernant Louis car ce dernier n'est pas en ville depuis longtemps, mais il a remarqué qu'il parle de lui bruyamment et sans arrêt.

Grod ne prend même pas la peine de s'asseoir avant de débiter son boniment. Lisez ce qui suit aux joueurs :

> ***« Vous avez l'air de fiers guerriers. Ce sont de rudes gaillards comme vous qu'il nous faut pour débarrasser Zhufbar des peaux-vertes. Si c'est l'argent qui vous intéresse, nous paierons volontiers. Si c'est le danger qui vous attire, vous en aurez tout votre saoul. Et si vous cherchez simplement à rendre service, personne n'a autant besoin d'aide que nous. Ça vous chante, les gars ? »***

Une discussion prolongée sur ce sujet révélera que Grod est prodigue en émotions et avare de détails. Il n'existe pas vraiment de plan pour reprendre Zhufbar, en dehors de l'envoi de vagues successives de guerriers contre l'ennemi. Et bien qu'il promette aux PJ qu'ils recevront chacun 100 couronnes d'or, il n'a que 10 co sur lui. Si les

personnages refusent de but en blanc, il sera visiblement découragé et demandera ce qui les amène en ville. Si les personnages se montrent intéressés, il leur parlera de toutes les merveilles que Zhufbar a à offrir (autant dire pas grand-chose actuellement, sauf si on est un nain).

Bertram ne s'approchera pas des personnages et répondra aussi succinctement qu'il le pourra à toute question éventuelle. Jusqu'à ce que…

Veuillez excuser cette interruption…

Après quelques minutes de conversation, la porte s'ouvre avec fracas. Dans l'encadrement apparaît Wil, un jeune homme du coin qui a visiblement connu des jours meilleurs. Il est trempé comme une soupe, ses habits sont déchirés et il saigne en raison d'une blessure assez grave au cuir chevelu. Il passe rapidement la pièce en revue avant que ses yeux ne s'arrêtent net sur Bertram.

« *Toi !* hurle-t-il tandis qu'il se dirige sans hésiter vers l'homme. *Ton maître nous a envoyés au casse-pipe ! On est allés dans les bois et ils nous ont massacrés les uns après les autres ! Tu vas payer !* » Sur ces mots, le gamin dégaine sa dague et la brandit en direction de Bertram.

Bertram ne répond rien et se contente de dégainer l'épée qu'il a fixée dans le dos. Wil est trop jeune et trop en rogne pour se rendre compte qu'il n'a aucune chance. Il feinte une fois, deux fois, avant de s'avancer pour frapper. Si les aventuriers décident de ne pas s'interposer, Bertram esquive prestement et laisse une entaille sanglante dans la poitrine de Wil.

Dans la minute qui suit, Bertram touche deux autres fois et la dernière blessure met Wil à genoux. Bertram lève sa lame pour porter le coup fatal, mais il est interrompu par Karl avant qu'il ne frappe. « *Bertram, attends !* crie le halfling. *Le gamin ne sait pas ce qu'il fait ! Laisse-le !* » Le serviteur s'interrompt, son épée prête à frapper, puis rengaine son arme.

Si les PJ interviennent, Karl interrompt le combat de la même façon dès que l'un des aventuriers sort son arme. Quoi qu'il en soit, il ne devrait y avoir aucune victime jusqu'ici.

« *Tu as raison, comme toujours, Karl,* remarque Bertram. *Quelqu'un ferait mieux d'aller chercher le chirurgien.* » Ned bondit de sa chaise car en accompagnant le chirurgien, il pourra apprendre ce qu'ont découvert les amis de Wil avant d'être attaqués.

Les visiteurs mis à contribution

Bertram observe la scène un instant, comme pour s'assurer que personne d'autre ne compte fondre sur lui, puis il écarte son épée, reprend sa chope et s'avance vers la table des PJ. « *Toutes mes excuses,* dit-il pour commencer. *Il n'est pas très poli de faire couler le sang devant des visiteurs, en particulier pour leur première soirée dans notre ville. Mais ce genre de scène n'a pas l'air de vous impressionner. Et il semble que mon maître ait besoin d'une aide extérieure pour retrouver ce qu'il a perdu. Seriez-vous intéressés ?* »

Il y a de fortes chances pour que vos PJ veuillent que Bertram explique exactement de quoi il veut parler, mais Herr Bediensteter ne donnera que fort peu de détails. Il leur dira que son employeur est Bela Dustermann, un noble respecté de Mittleresdorf qui cherche à reprendre possession de quelque chose qu'il a perdu. S'ils acceptent le travail, son maître les paiera 20 couronnes d'or. S'ils rapportent l'objet en question, il leur remettra 100 co supplémentaires.

Que le groupe semble intéressé ou non, Bertram promet qu'il reviendra à l'auberge au matin suivant. « *Je dois rapporter la nouvelle à mon maître, immédiatement. À demain.* »

Peu après, le chirurgien arrive et emmène Wil pour le soigner. Il ne laissera personne questionner son patient « tant qu'il ne sera pas recousu ».

La plupart des autres clients décideront que cela suffit pour la nuit, mais les PJ peuvent encore découvrir des informations concernant l'employeur de Bertram. Bela Dustermann est effectivement un noble respecté, l'offre de Bertram est authentique, l'objet en question est personnel et il vaudrait mieux que les PJ s'en enquièrent auprès de Herr Dustermann.

Le reste de la soirée se déroule sans incident (à moins, naturellement, que vos joueurs n'en déclenchent un).

Guten Tag



Le matin suivant, Bertram est déjà en train de liquider la fin de son petit déjeuner quand les PJ se lèvent. S'ils sont prêts à accepter son offre d'emploi, il leur donne leur avance sur-le-champ et mène le groupe à la maison de Dustermann.

L'autre face de Mittleresdorf

La maison de Herr Dustermann est relativement modeste pour un individu de son statut. Elle comprend un étage, pour une surface de près de 300 mètres carrés et un terrain d'un demi-hectare.

Bertram déverrouille le portail et la porte d'entrée lui-même. La porte s'ouvre sur la salle de réception, qui est sans conteste la plus grande pièce de la maison. De là, on voit une porte à gauche, qui mène à la cuisine et à la salle à manger, et une autre à droite, menant au cabinet privé de Dustermann. La pièce est entièrement ouverte sur le premier étage. Une volée de marches mène à un balcon qui entoure l'ensemble de la pièce. Les PJ qui viennent de régions lointaines de l'Empire peuvent remarquer quelques objets d'art provenant de leur patrie. Il est clair que Herr Dustermann a beaucoup voyagé.

Bertram demande aux aventuriers d'attendre et se glisse discrètement dans le cabinet de travail. Il revient peu après et leur demande d'entrer.

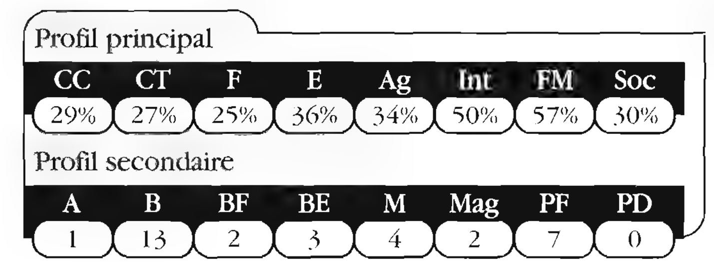
Le cabinet de travail occupe toute la longueur de cette partie de la maison. La pièce est munie d'une cheminée, d'un bureau, d'un buffet, de plusieurs chaises et de très nombreux rayonnages de livres. Bela Dustermann est déjà en train de verser un vin d'un excellent cru dans autant de coupes que le groupe compte de membres, plus une pour lui. Il se fend d'un sourire nerveux et leur fait signe de s'asseoir.

Bela Dustermann

Herr Dustermann est le noble d'âge mûr parfait, jusqu'au bout des ongles. Ses cheveux noirs blanchissent aux tempes, son visage devient plus anguleux avec l'âge et il commence à avoir du ventre. Il est clair qu'il est déjà un peu sur le déclin, physiquement parlant, mais son esprit est toujours d'une acuité impitoyable. Dustermann est d'ordinaire très calculateur et patient, mais les circonstances le rendent un peu nerveux.

BELA DUSTERMANN

Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	27%	25%	36%	34%	50%	57%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	2	7	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (démonologie, magie +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, langage sombre, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie noire, Sain d'esprit, Sang froid, Sombre savoir (Chaos)
Armure : aucune

Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (poignard)
Dotations : deux grimoires, vêtements de bonne qualité, bourse contenant 100 co

La première « vérité »

Une fois que les PJ sont assis, Dustermann leur tend leurs verres, se poste près de la cheminée et commence son histoire. Lisez ce qui suit aux joueurs.

> ***« Merci d'être venus. D'après Bertram, vous êtes capables d'accomplir un petit travail pour moi. Je n'aurais pas dû charger de jeunes garçons d'effectuer le travail d'hommes accomplis, mais je n'ai pas vraiment eu le choix. Voyez-vous, il s'agit de ma fille. Elle s'est enfuie. »***

L'essentiel de ce que Dustermann raconte au groupe à ce moment est vrai. Sa fille, Julianne, s'est enfuie pour être avec l'homme qu'elle prend pour l'amour de sa vie, Rudiger Kaltblut, le chef d'un groupe de bandits qui depuis plusieurs années s'en prennent aux voyageurs qui vont et viennent à Mittleresdorf. Dustermann dit qu'il ne soupçonnait là qu'un amour d'adolescence qui aurait fini par passer. Malheureusement, il fit l'erreur d'interdire expressément à sa fille de revoir cet homme. Elle s'enfuit la nuit même où il lui intima cet ordre.

Tout cela est vrai, mais Dustermann oublie de mentionner *quelques* détails d'importance. Julianne n'est pas *sa fille* et elle est un peu moins humaine avec chaque heure qui passe. Il manque de temps pour reprendre le contrôle qu'il exerce sur elle avant que les skavens avec lesquels il a pactisé ne se montrent pour prendre leur dû. Dustermann fait passer sa nervosité pour de l'angoisse quant au sort de sa fille, mais c'est la menace des skavens qui l'empêche vraiment de dormir.

Marché conclu

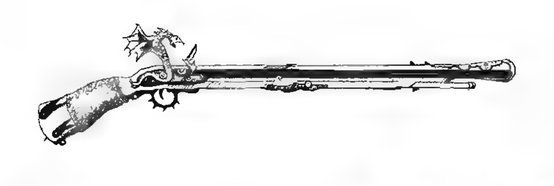
Si les PJ semblent réservés, Dustermann leur donne une avance de 20 couronnes d'or. Si un joueur particulièrement honnête lui fait remarquer qu'ils ont déjà reçu une avance, Dustermann fera semblant d'être distrait et dira simplement : *« Eh bien, vous m'avez l'air d'avoir de l'expérience et vous devriez pouvoir enseigner à Rudiger que l'amour peut causer bien des ennuis. »* Si les PJ saisissent l'occasion, ils pourront obtenir 10 co de plus, mais uniquement après s'être engagés à accomplir le travail.

Si les instincts de mercenaires des PJ prenaient le dessus à ce moment précis, Dustermann ne se défendrait contre les attaques qu'en mettant des meubles entre lui et les aventuriers. Il appellerait Bertram, qui alerterait immédiatement le guet. Les PJ seraient immédiatement arrêtés et jetés en prison. Si vous ne voulez pas que l'aventure déraille complètement à partir de ce point, Dustermann peut « *supposer* » que les PJ tentaient de prouver leur valeur martiale et promettre d'abandonner toutes les charges qui pèsent sur eux s'ils jurent de retrouver sa fille (pour un salaire moins élevé, naturellement).

Une fois l'accord conclu, Dustermann semble soulagé. Il informe le groupe que Bertram s'arrêtera au *Joyeux Halfling* tous les soirs jusqu'à ce qu'ils soient revenus. La décence veut qu'ils remettent Julianne au serviteur là-bas.

Une fois tous les détails mis au point, Dustermann rappelle Bertram. Tandis que son serviteur ouvre la porte d'entrée, Dustermann s'adresse de nouveau aux PJ. *« Merci de votre aide. J'ai confiance en vos talents. Mais je vous en prie, faites vite. J'ai le sentiment que quelque chose de terrible va arriver à ma fille. »*

Bertram dit aux membres du groupe qu'ils doivent connaître le chemin de l'auberge et qu'il y passera le soir même. Il ne leur souhaite pas bonne chance.



MENTIR DE FAÇON CONVAINCANTE

Voici quelques détails pertinents que Dustermann peut égrener si les PJ continuent de s'enquérir sur des sujets particuliers

- Wil et ses amis furent les premiers à tenter de localiser les bandits.
- Dustermann ne part pas à la recherche des bandits avec Bertram car il pense que Rudiger serait capable de les tuer tous deux sans peine.
- C'est aussi pour cette raison qu'il n'a pas demandé l'aide du guet
- Dustermann peut montrer un portrait de Julianne aux PJ.
- Presque tous les habitants de Mittleresdorf pensent que les bandits se cachent dans les bois situés au nord-est de la ville, mais nul n'a jamais pu les localiser. Se renseigner aux alentours de la ville reste sans doute la meilleure option.
- Dustermann est originaire de Middenheim. Peut-être les PJ ont-ils entendu parler des Dustermann de Middenheim ? (Cette famille est tombée en disgrâce à cause des activités de Bela et a quitté Middenheim la même année que lui. Les PJ n'ont jamais entendu parler d'eux).
- Avant, Dustermann était aventurier, comme les PJ. Il s'est installé à Mittleresdorf il y a quelques années et fait aujourd'hui le commerce de livres rares.
- Julianne a très probablement des amis en ville, mais Dustermann ne les a jamais vraiment connus Il pense qu'elle connaissait l'apothicaire, Dasha Malatova.
- Dustermann pense que ses voisins soupçonnent que quelque chose ne va pas, mais il essaie de dissimuler ses mésaventures actuelles. Il préférerait que nul ne sache que sa fille a fugué parce qu'il passait plus de temps avec ses livres qu'avec elle.
- Plus vite les PJ l'auront retrouvée, mieux ce sera.



DEUXIÈME PARTIE : PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Il n'est pas très tard lorsque les aventuriers finissent de parler à Herr Dustermann et il leur est d'ores et déjà possible de commencer à fouiner. Ils partent avec deux pistes solides : Wil, le seul survivant de l'expédition précédente, et Dasha, l'apothicaire de la ville.

– RUMEURS EN VILLE –

Quelles que soient les personnes interrogées par les aventuriers et l'ordre dans lequel ils les questionnent, les PJ voudront certainement se renseigner sur quatre sujets : les bandits, Julianne Dustermann, son père et son serviteur. Bien des PNJ disposent d'informations précises sur ces sujets, mais certaines pièces du puzzle peuvent être rassemblées quel que soit l'interlocuteur des personnages.

Vous êtes libre de distribuer ces éléments comme bon vous semble : tous d'un coup, morceau par morceau, ou même pas du tout. Ils peuvent ajouter de la matière au scénario, mais les laisser de côté permettra d'accélérer les choses si vous préférez conserver un rythme rapide.

Les bandits

- Ils ont commencé à harceler les voyageurs il y a environ deux ans.
- Ils sont rusés : ils n'attaquent pas tous les groupes de voyageurs, seulement un sur trois environ. On les considère ainsi davantage comme une nuisance que comme une menace.
- Ils semblent n'attaquer que ceux qui disposent de sommes conséquentes.
- Ils pourraient avoir un complice en ville.
- En fait, Rudiger vivait en ville et pourrait avoir été fermier (bien qu'aucun fermier n'admette l'avoir connu).

Bela Dustermann

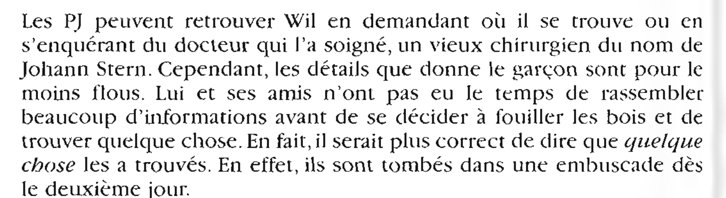
- Il est arrivé à Mittleresdorf il y a une douzaine d'années.
- Il vend des livres sur rendez-vous uniquement. La plupart des collectionneurs correspondent avec lui au sujet des objets qu'ils recherchent avant de venir les examiner en personne.
- Tous les deux ou trois ans, il part avec Bertram pendant quelques mois d'affilée. Il revient généralement avec de nouvelles acquisitions.
- Il n'a amené Julianne à Mittleresdorf qu'il y a un peu plus d'un an. La rumeur raconte qu'il l'a adoptée après la mort tragique de sa propre fille. Nul n'a cependant d'éléments tangibles concernant cette première fille (puisqu'elle n'existe pas).

Julianne Dustermann

- Elle est douce et très polie.
- En ville, tous ceux qui la connaissent l'aiment bien. Cependant, peu de gens la connaissent bien.
- Elle est reconnaissante à Bela de l'avoir emmenée hors de l'orphelinat shalléen. Elle le considère comme son vrai père.
- Elle semblait un peu sur les nerfs il y a quelques semaines. Elle et son père étaient « en désaccord ».

Bertram

- On en sait très peu à son sujet. Il est arrivé avec Bela.
- On le voit souvent en ville sans Bela, mais on ne voit jamais Bela sans Bertram.
- Il est pratiquement dénué d'émotions, comme une statue de pierre. Personne n'est vraiment sûr de savoir qui il est vraiment, mais nombreux sont ceux qui ont peur de le mettre en colère.



Le jeune impétueux

Les PJ peuvent retrouver Wil en demandant où il se trouve ou en s'enquérant du docteur qui l'a soigné, un vieux chirurgien du nom de Johann Stern. Cependant, les détails que donne le garçon sont pour le moins flous. Lui et ses amis n'ont pas eu le temps de rassembler beaucoup d'informations avant de se décider à fouiller les bois et de trouver quelque chose. En fait, il serait plus correct de dire que *quelque chose* les a trouvés. En effet, ils sont tombés dans une embuscade dès le deuxième jour.

Wil n'a même pas eu le temps d'apercevoir ses assaillants car ils ont tiré sur les mercenaires en herbe depuis les fourrés. Il a couru pour sauver sa peau quand la première volée de projectiles a abattu deux de ses camarades. Il admettra à contrecœur qu'il a pris un coup à la tête tandis qu'il plongeait dans la rivière.

Les PJ n'auront besoin de poser qu'une poignée de questions concernant ses amis et leurs préparatifs pour réaliser que les garçons étaient perdus d'avance. La plupart n'avaient aucune armure, ils ne disposaient pour toute arme que d'outils agricoles et presque tous n'avaient connu pour seul combat qu'une bagarre d'arrière-cour.

Malgré cela, Wil se propose volontiers pour assister les PJ. Le docteur fera remarquer que le garçon ne doit pas faire d'efforts pendant au moins quelques jours (*« On n'est jamais trop prudent avec les blessures à la tête »*). Si Bertram lui a infligé d'autres blessures au *Joyeux Halfling*, sa convalescence sera plus longue encore

Si l'inexpérience évidente du gamin ne dissuade pas les PJ d'accepter son offre, ils le regretteront probablement par la suite. Pour commencer, Wil ne se tait jamais, une habitude nerveuse qui neutralise toute tentative de discrétion. Dans les interactions avec des protagonistes, il se comporte toujours de la pire façon. Quand les PJ se font persuasifs, il est menaçant. Quand ils tentent d'intimider, il est craintif. Finalement, il est pratiquement inutile au combat et tournera probablement les talons si les choses tournent au vinaigre.

S'ils ne pensent pas à se renseigner à son sujet durant leur visite, le docteur Stern leur dira de remercier le forgeron de sa part. *« Pour sûr, il a détourné l'esprit du gamin de la douleur avec toutes ces questions qu'il lui posait. »* Si les PJ se renseignent sur leur nature, ces questions concernaient toutes les bandits : où ils ont attaqué, si Wil les a identifiés, etc.

L'apothicaire

Dasha Malatova est l'apothicaire de Mittleresdorf depuis qu'elle a émigré de Kislev il y a vingt ans. Elle est petite, avec une tendance à l'embonpoint, et porte ses cheveux noirs semés de gris en un chignon désordonné. Malgré les années qu'elle a passées en ville, on peut encore déceler des traces de son accent natal.

Si les PJ ne posent pas de question sur Julianne avant de rencontrer Dasha, l'apothicaire peut leur donner tous les détails notés auparavant. De plus, elle fera remarquer que la jeune femme était venue à sa boutique quelques jours avant sa disparition pour acheter une poudre qui soulage les nausées.

Elle n'y pensera pas avant que les PJ ne le demandent, mais Dasha se souviendra que Herr Dustermann lui avait demandé quelque chose pour l'aider à dormir. Il lui avait confié qu'il avait des crises d'insomnie occasionnelles et qu'il lui en fallait une provision capable de durer un certain temps. Ceci s'est passé il y a un peu moins d'un an. *« J'imagine qu'il n'avait pas besoin de plus. »*

En plus des informations qu'elle peut donner, Dasha dispose en abondance d'herbes et de potions (dont la disponibilité est d'un cran supérieure à celle qu'on observe d'ordinaire). Elle ne vend aucune sorte de poison car elle condamne leur usage.

Le forgeron disparu



Les aventuriers se rendront probablement compte que quelque chose ne va pas quand ils atteindront la forge et découvriront que nul ne semble s'occuper de la boutique. La porte de la grange est ouverte, mais il n'y a pas de feu. Il semble également que la personne qui était là est partie en hâte, même si rien ne semble avoir disparu.

Tandis qu'ils pénètrent dans les lieux, un gamin dépenaillé du nom de Todd surgit de la petite maison attachée à l'atelier. Il est visiblement déçu que les PJ ne soient pas la personne qu'il attendait, mais après un moment, il s'égaie à nouveau. « *Vous l'avez vu ?* »

Ce que les PJ vont découvrir (en plus d'une foule de détails concernant le gamin et le fait qu'il est orphelin, qu'il aime aider Ned bien qu'il soit petit, qu'il aimerait *tant* avoir un poney, etc.), c'est que le forgeron est revenu à la forge tard hier soir, qu'il a pris quelques affaires et qu'il s'est précipité vers la porte principale de la ville. Todd a demandé à Ned où il allait, mais ce dernier lui a seulement dit de la fermer et de se recoucher « *D'un autre côté, c'est ce qu'il dit toujours. 'Ferme-la, Todd. Touche pas le fer rouge, Todd. Arrête d'embrocher c'te grenouille avec le pique-feu, Todd'. Y me laisse presque jamais m'amuser.* »

S'ils fouinent un peu, les PJ remarqueront que si la plupart des armes sont accrochées aux murs, certaines sont tombées au sol, comme si quelqu'un les avait bousculées dans sa hâte d'en prendre une.

Les aventuriers trouveront n'importe quelle arme ou bouclier en métal de disponibilité au moins Courante. Malgré ses protestations, Todd ne pourra pas les empêcher de prendre des objets sans payer s'ils le désirent.

Un petit morceau pour la route ?

Les PJ ne trouveront rien de neuf en retournant au *Joyeux Halfling* car personne n'a revu Ned depuis qu'il en est parti hier soir. S'ils attendent là jusqu'au soir pour parler à Bertram, il leur demandera pourquoi ils restent assis là plutôt que d'essayer de savoir ce qui est arrivé à la fille de Herr Dustermann. S'ils lui posent d'autres questions, Bertram leur dira tout ce qu'ils veulent savoir (hormis la vérité), même si sa contrariété augmente à chaque réponse.

Tous les autres PNJ qui étaient là hier au soir seront présents au retour des PJ. Leurs motivations n'ont pas changé.

Encore une question...

Si les PJ retournent à la résidence Dustermann quand Bertram s'y trouve, il refuse de les laisser entrer. Ils ont une mission et ils doivent s'y tenir. S'ils tentent effrontément de sauter par-dessus le portail en plein jour, le guet les remarquera comme par hasard. S'ils jouent la carte de la discrétion et s'arrangent pour entrer, Bertram appelle le guet dès que la présence des PJ est détectée.

Retour à la porte de la ville

Bien sûr, les hommes du guet ont remarqué que Ned partait en hâte. « *L'était nerveux, pour sûr. L'a à peine attendu qu'on ouvre avant de filer dans la nature.* » Si on le lui demande, le garde en faction précisera qu'il a emprunté la route principale en direction du sud et qu'il était armé.

Les loups à la curée



À ce moment, les PJ auront réalisé que Ned Weiss est sans doute plus que le forgeron du village. En raison de sa hâte, il n'a pas particulièrement bien dissimulé sa piste. Quiconque réussit un **test de Perception Facile (+20%)** peut remarquer que quelqu'un s'est éloigné du chemin pour se diriger vers la rivière à environ une demi-heure au sud de la route principale. Un **test de Pistage Assez facile (+10%)** permet de suivre les traces de Ned.

La piste mène effectivement à la rivière et les PJ remarquent qu'un radeau improvisé a été hissé sur la rive opposée. Le groupe devra revenir au bac pour traverser car le courant est trop fort pour passer à la nage.

Une fois sur la rive orientale, ils n'auront aucun mal à retrouver le radeau et la piste laissée par le forgeron.

Trop tard !

Après avoir marché pendant quelques heures, les aventuriers commencent à entendre des oiseaux. Peu après, ils découvrent une demi-douzaine de corbeaux qui festoient sur un cadavre gisant face contre terre. Les charognards ont déjà bien entamé le corps, mais il est évident que c'est celui du forgeron. Il apparaît tout aussi clairement que c'est l'épée dentelée qui dépasse de son dos qui l'a tué.

Quiconque fouille le corps trouvera deux indices · un tatouage et une note griffonnée à la hâte. Le tatouage est situé au-dessus du sein gauche et représente une pièce percée d'une flèche. Seuls les personnages possédant la compétence **Alphabet secret (voleur)** sauront lire la note, qui renferme une description de chaque membre du groupe de PJ

La moisson de Morr

Tandis qu'ils explorent les environs du cadavre, les aventuriers remarqueront que le terrain devient rocheux au fur et à mesure qu'il s'élève pour former une série de collines peu élevées Une enquête approfondie (ou un **test de Perception** réussi) révélera une grotte dans les collines, partiellement cachée. S'ils s'en approchent, les membres du groupe seront submergés par la puanteur du sang.

La scène qu'ils aperçoivent dans la grotte est tellement horrible que ceux qui y mettent les pieds doivent immédiatement réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie.

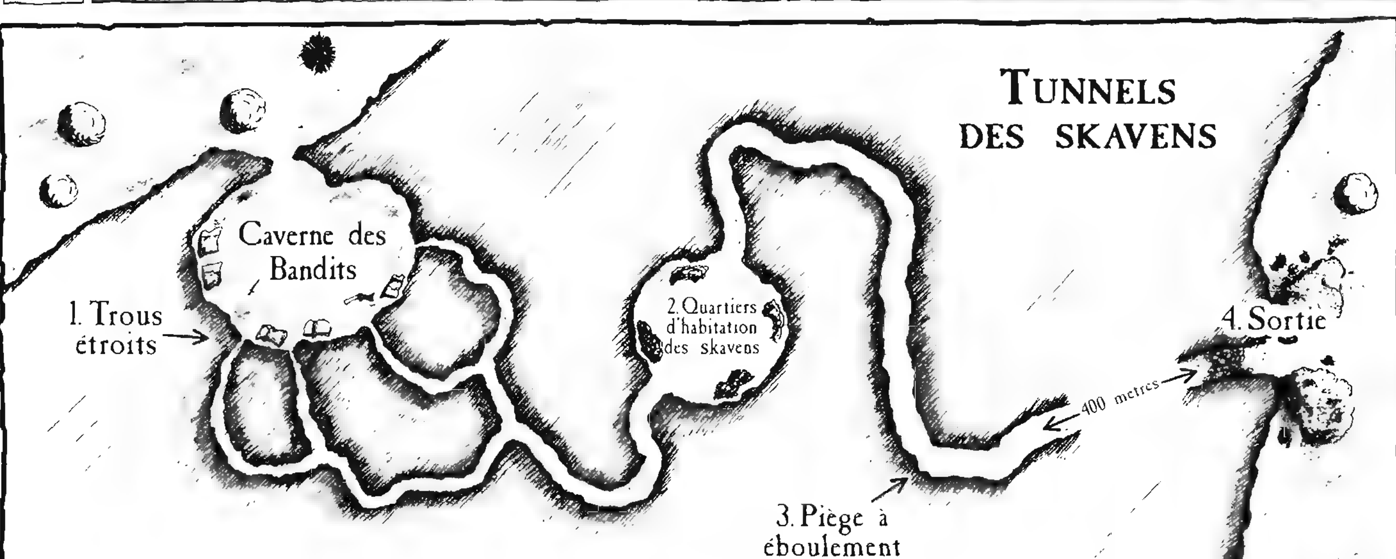
La grotte abrite en tout et pour tout huit cadavres. La moitié ont l'air d'avoir été tués pendant leur sommeil. Ils reposent sur des paillasses et leur mort semble avoir été causée par un coup porté à l'aide d'une lame qu'on aurait ensuite tournée dans la blessure. Trois autres individus sont morts l'arme à la main, mais tous ont été décapités et leurs têtes ont été jetées contre le mur. Tous les cadavres portent le même tatouage à la pièce percée que Ned.

Le dernier des bandits est enfoncé jusqu'aux épaules dans un trou situé près du mur du fond de la grotte. En examinant le corps, on s'aperçoit qu'il est encore en vie. C'est Rudiger

Rudiger soulageait une envie pressante quand il entendit les cris de ses hommes. Il se précipita à temps pour voir que la moitié d'entre eux étaient déjà morts et qu'on emmenait l'amour de sa vie. Il essaya de se frayer un chemin jusqu'à elle à la force de son épée, mais les ennemis étaient trop puissants et en surnombre, si bien qu'il subit plusieurs blessures avant que les assaillants ne disparaissent au fond de la grotte. Il parvint à découvrir ce trou mais ne put aller plus loin.

Le chef des bandits n'a aucun remords concernant ses activités illégales (*« On vole que ceux qu'ont assez d'argent »*), mais il a le cœur brisé en pensant à sa Julianne perdue (*« On allait s'marier »*). Il n'a pas eu le temps de voir clairement ses assaillants, mais ils étaient de taille humaine et émettaient des sons tels qu'il n'en avait jamais entendu (*« Comme une porte qu'aurait été trop rouillée, qu'y faisaient. Y couinaient, voilà. »*)

Rudiger refusera d'être soigné si on le lui propose (*« J'ai plus rien moi, plus d'raison d'vivre »*) et succombera à ses blessures en quelques minutes s'il ne reçoit pas de soins. Si les membres du groupe le soignent, il les suivra pour recevoir la punition d'une vie de criminel jusqu'à ce que le groupe rencontre les skavens. Il fondra alors sur eux et sera rapidement tué. Si les bandits avaient tant de succès, c'est parce



que la majorité d'entre eux étaient des tireurs d'élite. Le combat au corps à corps n'avait jamais été leur fort, ce qui causa leur perte.

Les tunnels

Si les aventuriers examinent le passage dont Rudiger dépassait ou fouillent le fond de la grotte, ils découvriront un véritable réseau de trous qui mènent à une série de tunnels creusés avec plus de soins. C'est ainsi que les skavens ont pu prendre les bandits par surprise. Si on lui demande, Rudiger dira qu'il pense que Julianne a disparu dans le trou où il s'est ensuite évanoui.

1. Trous étroits

Ces quatre trous sont ceux par lesquels les skavens sont entrés dans la grotte pour attaquer. Ils sont assez petits et il faut ramper si on veut les franchir. Une fois le tunnel principal atteint, on peut cependant se remettre debout.

2. Quartiers d'habitation

C'est ici que les skavens dormaient, mangeaient et se soulageaient (comme l'odorat des PJ ne va pas tarder à le leur indiquer). Les PJ sont incapables de déterminer la nature des assaillants en examinant la pièce, en dehors du fait qu'ils ne se souciaient guère de ce qu'ils mangeaient et ne s'embarrassaient pas de problèmes d'hygiène personnelle. Cependant, en fouinant un peu, on peut trouver une fiole qui a été vidée récemment. C'était le dernier remède contre la nausée de Julianne.

3. Piège

Les skavens savaient que leur repaire finirait par être découvert et ils ont piégé cette portion de tunnel pour qu'elle s'effondre sur les imprudents. Le piège n'est pas mortel (même s'il est possible qu'il tue), mais uniquement destiné à donner aux hommes-rats le temps d'intercepter les intrus. Chaque membre du groupe doit réussir un **test de Perception** quand il traverse cette portion (pour ménager l'effet de surprise, effectuez les jets de dés en secret). Le premier personnage qui rate ce jet déclenche le piège, qui fait chuter une grande quantité de pierres et de terre sur lui et sur les individus situés directement devant et derrière lui, s'il y en a.

Le personnage qui a déclenché le piège peut effectuer un **test d'Agilité** pour bondir hors de portée des débris. Les personnages adjacents ont droit à un **test d'Agilité Assez facile (+10%)**. En cas d'échec, le ou les personnages subissent l'équivalent d'un coup porté avec une arme infligeant 8 points de Blessures. Les personnages affectés sont immobilisés et doivent être secourus par leurs camarades.

4. Sortie

Les skavens ont fait s'effondrer en partie la sortie menant de l'autre côté des collines pour ralentir leurs poursuivants potentiels. Les PJ trouveront des trous au pied de l'éboulement et pourront retirer assez de pierres pour sortir à l'air libre en une heure environ.

Rencontre avec l'ennemi

Comme les PJ le découvriront rapidement, Julianne ralentit les déplacements de ses kidnappeurs et réduit à néant leurs efforts de discrétion. Les aventuriers n'auront donc aucun mal à suivre la piste laissée par les skavens ou à les rattraper durant le jour suivant.

Cependant, les skavens prennent garde à ne pas être suivis et se prépareront quand ils sentiront que le groupe est sur leurs talons. Krudt, leur chef, les attendra en pressant une lame contre la gorge de Julianne quand ils les auront finalement rattrapés. Les trois autres skavens essaieront d'utiliser les couvertes disponibles à leur avantage, mais ils n'auront pas l'effet de surprise ici.

Il est possible que les PJ n'aient jamais rencontré de skavens auparavant Si tel est le cas, jouez sur l'horreur que suscite l'apparence des hommes-rats de taille humaine et faites effectuer un **test de Force Mentale** à chaque personnage pour leur éviter de gagner 1 point de Folie. Souvenez-vous que la plupart des habitants de l'Empire pensent que les skavens ne sont qu'une légende.

Quand les PJ sont en vue, le chef des skavens renforce sa prise sur sa captive et la menace de son couteau. Les PJ voient clairement qu'elle n'est pas en forme. Elle fait de gros efforts pour rester debout et son visage est rongé par la douleur.

« Vous avoir suivi nous. Pourquoi ? Pourquoi ? » demande Krudt dans un reikspeil approximatif. Si les PJ lui indiquent qu'il a la raison de leur poursuite entre les mains, le skaven se montrera carrément irascible. *« À nous ! À nous ! Promise, promise à nous ! »*. Une discussion plus avancée sur ce point ne révélera pas davantage de détails car Krudt continue d'affirmer que Julianne est leur propriété légitime. *« Lui promis. Un an passé ! Un an passé ! Nous prendre ! »*.

Si les membres du groupe semblent plus désireux de parler que de combattre, Krudt les laissera gracieusement faire jusqu'à ce que les autres skavens soient en place, puis il attaquera. Si les PJ remarquent les mouvements des autres skavens qui se mettent en position, ils attaquent immédiatement, tirant avec leurs frondes avant de saisir leurs armes de corps à corps. Krudt ne blessera volontairement Julianne en aucun cas. Elle est bien trop précieuse.

Si le groupe les laisse partir, Krudt emmènera Julianne et les siens chez leurs frères skavens. Julianne subira sa transformation et fera regretter leur choix aux PJ à un moment ou un autre dans le futur.

Krudt, chef des hommes-rats

Krudt est un skaven type. Il mesure environ 1,65 m et est couvert d'une fourrure brune. Il était là quand Bela et les autres skavens ont conclu le marché qui a mis Julianne Dustermann dans l'état où elle se trouve actuellement, mais il ne maîtrise pas suffisamment le reikspiel pour expliquer la situation. Quoi qu'il en soit, ramener Julianne à son supérieur est sa priorité

KRUDT

Carrière : Éclaireur
Race : skaven

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	40%	34%	41%	42%	33%	30%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	5	0	0	0

Compétences : Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Filature, Langue (queekish, reikspiel), Maîtrise (armes de jet, lance-pierres), Natation, Orientation, Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Rechargement rapide, Tir en puissance, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, fronde, 4 étoiles de jet
Dotations : 10 pierres de fronde

Guerriers skavens (x3)

Aucun des autres skavens de ce groupe ne parle le reikspiel. Ils mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, ont des fourrures brunes ou noires et des armures de cuir crasseuses.

GUERRIERS SKAVENS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0



Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Maîtrise (lance-pierres), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), fronde
Dotations : 10 pierres de fronde

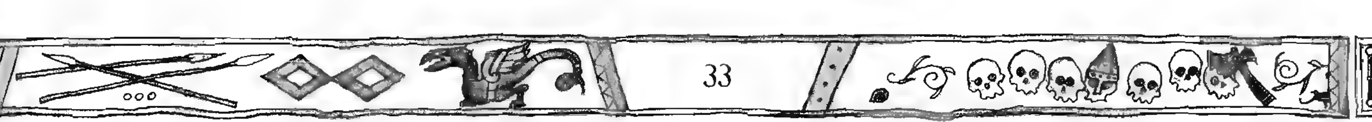


TROISIÈME PARTIE : LA BÊTE RÉVÉLÉE

Une fois le sort des skavens réglé, les PJ remarqueront un détail troublant : Julianne semble être enceinte et au dernier stade de sa grossesse. En fait, ils penseront même que les contractions ont commencé car elle hurle de douleur à intervalles réguliers. La vraie cause en est la transformation finale qui la change en puissante créature du Chaos.
Lors de ses rares moments de lucidité, la jeune fille effrayée affirme qu'elle et Rudiger n'ont jamais consommé leur amour. La soigner lui donnera un peu de répit, mais la transformation est trop avancée pour qu'on puisse la sauver. Elle refusera de se soumettre à plus qu'une observation superficielle, qui ne révélera rien.

De retour à la maison

Si Julianne marche, elle ralentira considérablement le groupe car elle est agitée de nausées toutes les 15 ou 20 minutes. Dans ce cas, le voyage de retour prendra deux jours (un jusqu'à la grotte et un autre jusqu'à la rivière). Malheureusement, le personnage à qui échoira la désagréable tâche de porter Julianne sur son épaule devra endurer ses cris et ses crises de vomissements.
Pendant ce temps, le reste de la bande de skavens découvrira les cadavres de Krudt et des autres. Leur chef, Slerd, paré à cette éventualité,





– AUTRES POSSIBILITÉS –

Votre groupe peut très bien opter pour une ligne de conduite qui dépasse le simple cadre de cette aventure Si de bons talents d'improvisation sont utiles dans la plupart des situations, voici quelques pistes que votre groupe pourrait emprunter et des suggestions visant alors à gérer le déroulement de l'histoire :

• Si les joueurs décident de ne pas aller au *Joyeux Halfling* à leur retour et se rendent directement à la résidence Dustermann, considérez que Bertram vient de sortir pour aller à l'auberge. Bela peut surgir de sa maison après que son serviteur rencontre les aventuriers.

• Si les PJ n'acceptent pas l'offre que leur fait Herr Dustermann de garder sa maison pour la soirée, un skaven leur rend visite une fois qu'ils décident d'aller se coucher. Vous trouverez plus de détails concernant cette rencontre dans l'encadré **Erreur de chambre**, ci dessous

• Si les membres du groupe pensent qu'ils doivent appeler le docteur pour soigner Julianne, Bela fera mine de ne pas avoir eu cette idée et se félicitera de l'initiative des PJ. Le bon docteur sera la première victime une fois Julianne transformée.

• Il n'y a pas de preuve flagrante des méfaits de Bela (en dehors, peut-être, de ses mauvaises fréquentations skavens) et si le groupe décide d'attaquer ouvertement Herr Dustermann à ce moment, les hommes du guet interviennent, comme il a été décrit plus haut

• Si des membres du groupe souhaitent défendre la maison de l'intérieur, Bela n'y voit pas d'objection. Cependant, il attend d'eux qu'ils restent en dehors de ses appartements afin de pouvoir se concentrer sur son travail.

ERREUR DE CHAMBRE

Si le groupe retourne au *Joyeux Halfling*, un skaven fait irruption dans leur chambre par une fenêtre (ou dans la pièce où ils sont les moins nombreux s'ils se sont séparés), en quête de Julianne. *« Où la fille ? Où ? »* Une fois qu'il s'est assuré qu'elle n'est pas là, le skaven dégaine son épée, regarde à qui il a affaire et renonce finalement. Si les PJ le poursuivent, le skaven les mènera au domaine de Dustermann où l'assaut aura déjà commencé. Rendez-vous alors au paragraphe **La bataille des escaliers**.

projettera alors d'emmener les sept membres restant de son groupe, de se glisser en ville à la nuit tombée et de s'emparer de Julianne de force.

La deuxième « vérité »

Bertram attendra les aventuriers au *Joyeux Halfling*. Il examinera rapidement Julianne pour s'assurer qu'elle n'a subi aucune blessure, donnera le reste de l'or au groupe et emmènera la jeune femme chez Bela. Selon toutes probabilités, les PJ auront des questions à poser à Herr Dustermann auxquelles Bertram n'aura pas la patience de répondre. Il les invitera à lui emboîter le pas s'ils le désirent.

Une fois qu'ils ont passé le portail du domaine Dustermann, le maître des lieux fait irruption par la porte de devant et arrache sa fille des mains de Bertram. Son soulagement est sincère, mais pas pour les raisons qu'imaginent les aventuriers.

S'ils lui rapportent ce que Krudt a dit, Bela aura l'air choqué, puis honteux. Lisez ce qui suit aux joueurs.

> ***« Ils sont venus ? Je n'aurais jamais cru... mais j'aurais dû le savoir. Ce que la créature vous a dit, c'est ce que je lui avais dit moi-même. Bertram et moi voyagions pour ramener ma fille chez moi quand les créatures nous attaquèrent. Ils menacèrent de nous tuer tous... mais je pus conclure un marché. J'avais déjà entendu parler de ces animaux et je savais que si je pouvais leur offrir quelque chose d'utile, nous pourrions sauver nos vies. Alors... je lui mentis. J'ai un certain talent pour la fabrication de potions et autres remèdes, et je leur promis un breuvage qui accroîtrait leur force et leur résistance. Je leur dis que les ingrédients étaient assez rares, qu'il me faudrait un an pour fabriquer la première fournée et que je leur montrerais comment en refaire. Bien sûr, je n'avais pas l'intention de faire une telle chose, mais j'ai bien peur qu'ils aient décidé de réclamer leur dû. Si ma fille languissante ne s'était pas enfuie avec ce ruffian, je n'aurais sans doute pas su qu'ils s'approchaient. »***

Bela éludera toutes les autres questions, affirmant qu'il doit s'occuper de la maladie de sa fille. S'ils se renseignent sur sa « grossesse », Herr Dustermann les assurera qu'elle n'est absolument pas enceinte et que les skavens lui ont probablement *« donné une potion, une sorte de message pour moi. Je peux créer un antidote, mais je dois faire vite. »*

Avant de rentrer dans sa maison, Dustermann a une autre idée. Peut-être les aventuriers peuvent-ils défendre sa demeure ? Les skavens ne sont pas près d'abandonner et pourraient bien attaquer le domaine en nombre. Dustermann ne veut pas avoir recours aux hommes du guet car ils voudront des réponses à des questions pour lesquelles il ne souhaite pas perdre de temps. De plus, ils ne sont pas aussi expérimentés que les aventuriers. Il offrira donc à ces derniers le double de ce qu'ils ont déjà gagné, juste pour rester cette nuit. Toutefois, cette fois-ci, il n'y aura pas d'avance. Les PJ devront donc s'assurer que Dustermann survit à cette nuit.

Fin de partie

À l'insu de Bela, les skavens se sont infiltrés dans Mittleresdorf un certain nombre de fois pour étudier sa maison et la façon d'y pénétrer Ils entrent en ville en brisant la porte des fermiers et en laissant deux d'entre eux détourner l'attention du guet en combattant, puis en les menant dans une course effrénée dans les quartiers du nord-ouest de la ville

Slerd et le reste de la bande étudieront la façon dont les aventuriers se sont placés autour de la maison S'il remarque qu'ils sont tous regroupés à un endroit, il enverra trois des siens contre eux, puis pénétrera de force dans la maison par l'autre côté.

La bataille des escaliers

Slerd a emmené avec lui un total de sept skavens pour cet assaut (utilisez pour eux les caractéristiques indiquées plus haut) Deux d'entre eux sont chargés de distraire les hommes du guet et trois autres ont été envoyés contre le groupe d'aventuriers le plus important. Il en reste donc deux, plus lui-même.

Selon le nombre de PJ et leur état après la précédente rencontre avec les skavens, vous pouvez ajuster le nombre d'adversaire durant la bataille finale. Le but de cette scène n'est pas de massacrer les PJ.

Slerd

Slerd est plus rusé que la moyenne des skavens et sa fourrure arrachée en plusieurs endroits prouve qu'il a également l'expérience du combat Il projette d'emmener Julianne et de tuer Bela, même s'il doit en mourir

SLERD, COMMANDANT DES HOMMES-RATS

Carrière : Éclaireur
Race : skaven

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	31%	39%	45%	47%	35%	27%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Langue (queekish, reikspiel), Maîtrise (armes de jet, lance-pierres), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Rechargement rapide, Tir de précision, Tir en puissance, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, casque, veste de cuir)
Points d'armure : tête 2, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, 4 étoiles de jet
Dotations : plan de la maison de Dustermann

Si les PJ ne se sont pas tous jetés sur les trois skavens que Slerd a envoyés contre eux en deux rounds, il mènera une charge contre les traînards en espérant les prendre de vitesse. Grâce à la supériorité numérique, il est quasiment sûr que le chef skaven et certains des siens atteindront la maison, où ils seront confrontés à Bertram.

Si les PJ ont mordu à l'hameçon, deux bruits attireront leur attention du côté de la maison : du verre brisé et un cri haut perché. Si cela ne suffit pas à les faire bouger, ils entendront des bruits de combat quelques rounds plus tard.

Quand ils entrent dans la maison, ils voient que Bertram fait de son mieux pour repousser Slerd et ses guerriers (il devrait être à même d'en terrasser au moins un), mais il perd du terrain et monte peu à peu les escaliers. Quand les aventuriers s'approchent des marches, Julianne crie à nouveau. Cela ne fait que motiver les skavens, qui repoussent Bertram avec une vigueur redoublée.

Tandis que les PJ les attaquent par derrière, les skavens réussissent à pousser Bertram dans les appartements de Bela, où ils voient…

La vérité finale

Le laboratoire de Bela est une pièce rectangulaire d'environ 6 mètres sur 10, l'entrée étant située à l'extrémité sud du mur ouest Bela se tient au-dessus de Julianne, qui est attachée à une table de pierre dans la partie nord de la pièce. La jeune fille endure visiblement une douleur considérable et Bela semble marmonner une sorte d'incantation au-dessus d'elle. Quand les combattants font irruption dans la pièce, il regarde les PJ avec des yeux pleins de peur et hurle : « *Ils sont venus la chercher ! Par pitié, protégez-la ! Je vous couvrirai d'or, mais protégez-la !* »

En réalité, Bela espère que les PJ et les skavens s'entretueront et que lui et Bertram pourront s'occuper des éventuels survivants.

Après deux rounds de combat, Julianne réussit à rompre ses liens. Quand elle se lève, elle se débarrasse littéralement de ses derniers vestiges d'humanité. Sa peau se détache de son corps, révélant la bête écailleuse qu'elle recouvre. Le ventre distendu que les PJ attribuaient à une grossesse est en réalité une gigantesque bouche qui hurle avec une fureur inhumaine. Un grand craquement se fait entendre tandis que sa colonne vertébrale se remet en place pour qu'elle puisse se tenir debout du haut de sa nouvelle taille (plus de deux mètres).



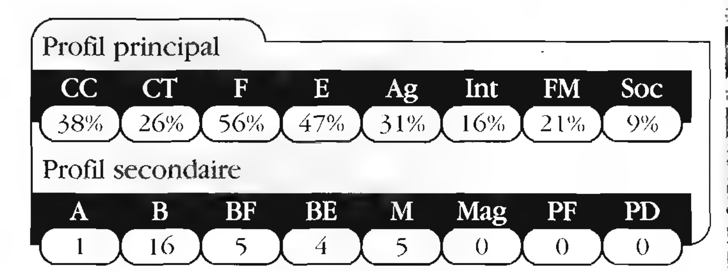
Quiconque a la malchance d'être témoin de la transformation est contraint de réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 2 points de Folie. Il est possible que combattre Bela, Bertram, Slerd, les skavens et la créature qu'est devenue Julianne soit au-dessus des forces des aventuriers Pour leur donner une chance, faites en sorte que Julianne s'en prenne à d'autres adversaires au début du combat. Dans le cas contraire, elle attaquera simplement la personne qui se trouve le plus près d'elle.

Une fois Julianne debout, Bela lancera des sorts à chaque round jusqu'à ce qu'il soit attaqué au corps à corps. À ce moment, il fera de son mieux pour se défendre à l'aide de son arme à une main, tout en appelant ses maîtres du Chaos à son aide. Dans son dernier souffle, il maudit les aventuriers : « *Le Maître du Changement vous voit, il vous connaît... et il vous aura.* »

Julianne transformée

Il s'agit de la bête du Chaos qui était autrefois Julianne. Aucun vestige de la jeune fille ne demeure.

JULIANNE (FORME MONSTRUEUSE)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	26%	56%	47%	31%	16%	21%	9%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	5	4	5	0	0	0

Compétences : Intimidation +10 %
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Mutation du Chaos* (écailles).
Armure : aucune
Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : griffes

ÉPILOGUE

Bien sûr, une fois le combat terminé, les hommes du guet arrivent (si les choses tournent mal pour les PJ, faites-les arriver au cours du combat) Ils jettent un œil au carnage et placent d'office les PJ en détention. Cependant, une fois qu'ils auront commencé à fouiller les biens personnels de Bela, les PJ seront relâchés. On leur dira que même si les citoyens de Mittleresdorf leur sont très reconnaissants pour ce qu'ils ont fait, ils préféreraient que les PJ vaquent à leurs occupations ailleurs. D'autres habitants de la ville considéreront les PJ comme des tueurs intrépides et ne parleront qu'à voix basse en leur présence.

Les corps des skavens, de Bela, de Bertram et de la créature qui fut Julianne seront placés sur un bûcher et brûlés. Le domaine Dustermann sera interdit d'accès pendant l'enquête, mais un mystérieux incendie s'y déclarera pendant la nuit qui suivra celle où les joueurs auront passé son propriétaire au fil de l'épée.
Personne ne fera de réel effort pour l'éteindre..

Points d'expérience

Chaque joueur reçoit 150 points d'expérience pour avoir terminé l'aventure, plus 25 à 50 points supplémentaires en cas d'interprétation particulièrement réussie Vous pouvez également remettre aux PJ 1 point de Destin supplémentaire si la dernière rencontre a été particulièrement éprouvante.



– LA MAISON DE L'HORREUR –

Au cours de cette aventure, les PJ pénètrent dans une maison étrange et troublante, habitée par des morts-vivants et d'insolites objets enchantés. Ils obtiennent des informations concernant l'histoire de la maison (et d'autres sujets utiles à l'aventure) par l'intermédiaire de sources écrites et d'une conversation avec un fantôme, ancien serviteur du dernier propriétaire, le sorcier Ludovicus Hanike. Hanike a joué avec le Chaos et l'horreur spectrale dont l'aventure tire son nom rôde dans la maison après avoir tué le sorcier qui l'a invoquée. Les PJ doivent combattre et vaincre cette entité du Chaos *La Maison de l'Horreur* est une aventure difficile car elle implique un certain nombre de combats au déroulement inhabituel Les PJ sont incapables de faire appel à une aide extérieure et doivent s'en tirer par leurs propres moyens.

Ce scénario est recommandé pour des personnages atteignant la fin de leur première carrière ou qui en débutent une deuxieme.

INTRODUCTION

Cette aventure commence par la découverte d'une porte secrète (reportez-vous à **Où commencer ?** pour plus de détails concernant la localisation de cette porte). Bien qu'elle soit verrouillée quand les aventuriers la découvrent, il n'est pas compliqué de l'enfoncer via un **test de Force Très facile (+30%)** si, pour une raison ou une autre, les PJ ne sont pas capables de l'ouvrir en douceur au prix d'un **test de Crochetage Facile (+20%).** Une fois ouverte, elle révèle un passage qui plonge dans l'obscurité. Il mesure 1 mètre de large et se prolonge sur une distance importante (80 mètres).

Tandis que les joueurs avancent, le passage s'embrume rapidement, ce qui a pour effet de réduire la visibilité tandis que l'air devient froid et humide, avec une odeur de moisi prononcée On entend le bruit indistinct de rats qui s'enfuient et d'une créature inconnue grattant la pierre de ses griffes chitineuses. La brume s'épaissit jusqu'à se transformer en une présence presque tangible. Quand les PJ commencent à se montrer vraiment nerveux, la brume se lève soudain devant eux, révélant la fin du passage : un puits de pierre lisse doté d'une échelle aux barreaux de fer. Au sommet de ce puits de 12 mètres, on trouve une trappe en bois. Quand les PJ essaient de l'ouvrir, ils remarquent qu'elle n'est pas verrouillée et qu'elle s'ouvre sur la pièce n°1 de la maison située au-dessus.

Informations réservées au MJ

Tandis qu'il mène cette aventure, le MJ doit garder à l'esprit certains points importants.

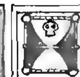
Où commencer ?

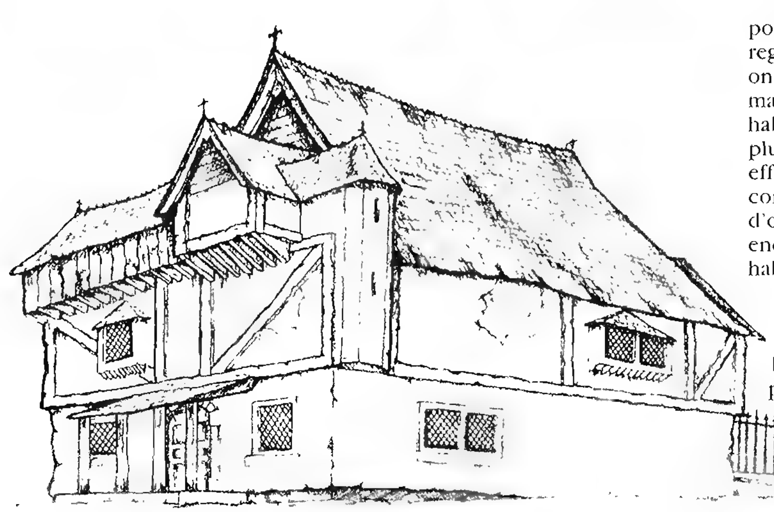
Il est très facile de faire débuter cette aventure à peu près n'importe où. La maison peut être située dans une ville ou un petit village. Elle peut aussi exister en dehors de toute communauté normale, en un lieu parfaitement isolé aperçu au travers des brumes qui nimbent une forêt reculée... Dans ce cas, les PJ entreront probablement par la porte principale plutôt que par le sous-sol (l'option présentée dans ce scénario), mais cela ne fait guère de différence.

Incursion dans l'inconnu

La maison dans laquelle l'action se déroule est un lieu étrange et magique Si les PJ essayent de rapporter les événements qui s'y déroulent ou sa







poussière, avec ses ornements sinistres et gothiques. Quand les PJ regardent par les fenêtres, ils voient des brumes au travers desquelles on aperçoit parfois le village où la ville où ils se trouvaient auparavant, mais les lieux leur semblent différents, plus étriqués et plus vieux. Les habitants portent des vêtements à l'ancienne mode, les véhicules sont plus primitifs, les couleurs ternes et passées. Le stratagème le plus efficace consiste à indiquer aux PJ qu'ils voient la ville telle qu'ils la connaissaient à l'origine, puis à leur indiquer qu'au deuxième coup d'œil, ils la voient quasiment remonter le temps ! Plus important encore : les PJ peuvent voir et entendre ce qui se passe dehors, mais les habitants de la ville, eux, ne peuvent ni les voir, ni les entendre.

Ajoutez des détails improvisés aux descriptions que vous trouverez ci-dessous : des pépiements ou des grattements au loin, des bourrasques de vent glacial, un faible gémissement que l'on ressent plus qu'on ne l'entend vraiment, etc. N'en faites pas trop, mais quelques détails supplémentaires et inattendus peuvent prolonger l'état de frayeur et de nervosité des PJ durant l'aventure : c'est là l'idée générale.

position aux autorités, ils ne pourront tout simplement pas la retrouver. La trappe qui y menait a disparu, se rendre dans la rue sur laquelle elle donnait ne sert qu'à montrer qu'elle n'est plus là, personne dans les environs n'a jamais vu cet endroit, etc. Si les PJ y retournent, après avoir réussi (d'une manière ou d'une autre) à en sortir et à y revenir, ils pourront la retrouver… mais seulement si personne ne les accompagne C'est tout simplement le mode de fonctionnement de ce lieu. Si les PJ (ou les joueurs !) en conçoivent une certaine paranoïa, tout va pour le mieux. L'endroit est hanté d'une manière très étrange et ne répond à aucune logique conventionnelle. En raison de leur contact prolongé avec Johann le fantôme, les PJ ont développé une affinité avec l'au-delà. Cela les a entraînés dans le monde magique, surnaturel et baigné d'energie aethyrique qu'habite l'horreur spectrale. Désormais, il leur faut la rencontrer et la vaincre, sous peine de ne jamais retrouver leur époque ni leurs foyers.

Éclairage et portes verrouillées

À moins que le texte ne précise le contraire, les pièces sont éclairées par de petites lampes murales. Elles ressemblent à des lampes à huile mais ne consument aucun combustible. Au cas où un des PJ en emporterait une, sachez qu'elles brûlent de l'huile normalement en dehors de la maison. Les portes de la demeure ne sont pas verrouillées, à moins que le texte ne précise le contraire.

Atmosphère

Traduire l'atmosphère adéquate est crucial pour cette aventure. Elle se déroule dans une maison située hors du temps, un véritable anachronisme. Son décor semble antique, plein de toiles d'araignées et de

Ne laissez pas retomber le soufflé

Ne permettez pas aux PJ de s'enfermer dans une routine du genre « ouvrir la porte, fouiller la pièce, se reposer, ouvrir une autre porte… » Vous trouverez dans le texte de nombreux effets et illusions étranges. Vous pouvez vous en inspirer pour développer d'autres événements sans réel danger, mais qui inquiéteront les PJ : des meubles qui se deplacent d'un coup, quelque chose qu'on aperçoit à peine dans un coin, etc. Si les PJ passent trop de temps à examiner chaque élément, vous pouvez vous servir d'un bon vieux « monstre errant » pour les faire réagir. L'endroit est particulièrement propice aux squelettes et aux zombies !

Quitter la maison

Vous avez deux possibilités. L'option la plus simple consiste à déterminer que les PJ ne peuvent pas partir tant qu'ils n'ont pas détruit l'horreur spectrale elle-même. Les fenêtres et les portes ne peuvent être ni ouverte ni défoncées, et le passage par lequel ils sont entrés les ramène à la maison.

La seconde possibilité consiste à laisser les PJ quitter la maison une fois. Il vaut mieux les laisser partir par la porte de devant, afin qu'ils sortent dans la rue. Dehors, le temps est au brouillard et quand les brumes se dissipent, la maison qu'ils viennent de quitter a disparu Ils peuvent la retrouver en retournant à la porte secrète, mais la deuxième fois, ils seront coincés dans la maison jusqu'à ce qu'ils aient détruit l'horreur spectrale. Cette solution permet une retraite stratégique afin d'acheter hâtivement de l'équipement et des provisions supplémentaires. Les PJ émergent dans une version ancienne de la ville ou du village qu'ils avaient quitté, et une minute ou deux plus tard, ils seront de retour « de nos jours ».

LES LIEUX

1. Débarras

C'est là qu'émergent les PJ. Cette pièce est essentiellement occupée par du bois de construction, des tapis roulés et du bric-à-brac. Elle est poussiéreuse, sale et dépourvue d'éclairage

2. Salon

La pièce est occupée par des fauteuils protégés par des housses, des tables recouvertes de nappes et des tapis poussiéreux. Un grand tableau au cadre doré et massif est suspendu au beau milieu du mur est. Il représente une scène écœurante : un homme-bête du Chaos aux mutations immondes qui se tient debout sur les corps ensanglantés de deux guerriers, au sommet d'une colline noire. L'homme-bête a une tête de chèvre et des jambes de bœuf, et il porte une immense épée à deux mains.

Quand les PJ entrent dans la pièce, ils entendent un horrible gargouillis venant du tableau. Du sang jaillit des cadavres de l'œuvre et de longs jets épais et tièdes atteignent les deux PJ les plus proches (chacun doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter d'être touché au visage, sous peine de subir un malus de -20% en Agilité pendant les 2 rounds suivants à cause de l'aveuglement partiel). L'homme-bête du Chaos sort alors du tableau, laissant derrière lui les deux cadavres : leurs corps mutilés semblent se tordre tandis qu'ils répandent force de sang frais sur le sol.

LA CRÉATURE SORTIE DU TABLEAU

Carrière : Brute
Race : homme-bête

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	40%	55%	35%	25%	25%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	5	5	0	0	0






Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sens aiguisés
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* (cornes et jambes d'animal)
• *Silencieux comme les animaux des bois :* l'homme-bête bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à deux mains (épée à deux mains) et cornes (dégâts BF-1).

Quand les PJ tuent l'homme-bête, ce dernier lève la tête et sa gorge émet un fin nuage de fumée grise, accompagné d'un long et mélancolique hurlement. Tandis qu'il se dissout littéralement dans les airs, la température décroît brusquement et la pièce devient glaciale.

3. Salon des invités

Confortablement décorée, mais très sale et poussiéreuse, cette salle ne contient rien d'intéressant pour les PJ à l'exception d'un plat à gâteaux en argent posé sur une table en acajou. Le plat vaut 15 co et la table 50 co, mais tous deux sont assez encombrants (encombrement de 40 et de 100 respectivement).

4. Chambre d'amis

La porte de cette pièce non éclairée est verrouillée (l'ouvrir nécessite un **test de Crochetage** ou un **test de Force**). La pièce présente un sol de bois nu, une table et des chaises, une garde-robe, une commode et un lit. À côté du lit se trouve une petite table de nuit sur laquelle est posé un chandelier de cuivre accompagné d'une chandelle de suif jaune.

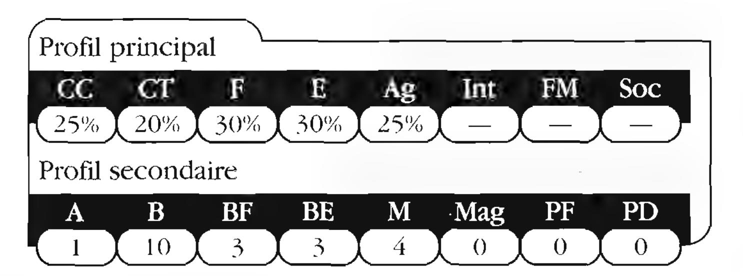
Quand les PJ entrent, la chandelle crachote et s'allume soudain. Une silhouette osseuse qui était jusqu'ici invisible se tient droite comme un i dans le lit. Elle fixe les PJ tandis que sa mâchoire tombe grande ouverte et que ses yeux s'illuminent d'une faible lueur bleue. Les PJ doivent effectuer un **test de Peur** devant ce spectacle.

La créature du lit est un squelette, mais celui-ci canalise certains pouvoirs magiques liés à la maison. À chaque round de combat, il peut créer l'illusion de mains squelettiques qui se referment sur la gorge de l'un des PJ Il faut alors réussir un **test d'Intelligence** pour réaliser qu'il s'agit d'une illusion. En cas d'échec, les mains illusoires étranglent lentement le PJ et drainent son énergie vitale au rythme de 1 point de Blessures par round (sans tenir compte du bonus d'Endurance ni de l'Armure). Cet effet persiste tant que le squelette n'est pas détruit. Le monstre combat normalement pendant qu'il génère cette illusion.

La chandelle ajoute un peu aux malheurs des PJ. Lancez 1d10 à chaque round Sur un résultat de 1 à 5, elle s'illumine vivement et génère une illusion représentant un autre squelette qui attaque l'un des PJ. Le PJ affecté doit réussir un **test d'Intelligence** sous peine de croire qu'il s'agit de la réalité et d'attaquer l'illusion.

Dans tous les cas, choisissez la victime des sorts d'illusion au hasard au sein du groupe

SQUELETTE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* le squelette n'a ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Il ne peut donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* le squelette est infatigable mais lent. Il ne peut pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (gilet de cuir et calotte de cuir).
Points d'armure : tête 1, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée rouillée)

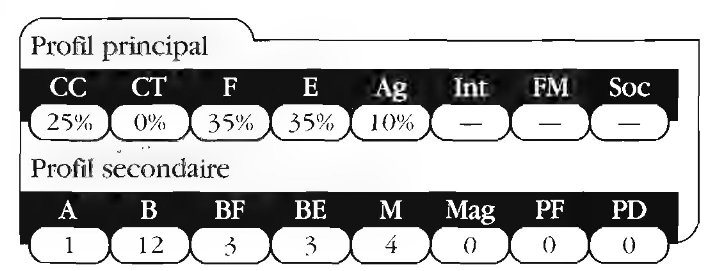
Si les PJ ont l'occasion de fouiller la pièce, ils trouveront sous l'oreiller une chevalière en or massif incrustée d'une aigue-marine valant 15 co

5. Cuisine

Une odeur de viande rôtie émane de cette pièce et un **test de Perception Facile (+20%)** permet d'entendre une sorte de couinement crissant qui provient de l'intérieur, comme le bruit du métal frottant contre le métal.

Dans la pièce, se trouvent des tables de travail et de nombreux ustensiles Dominant la cuisine, une énorme cuisinière à bois se dresse à côté d'un grand foyer au-dessus duquel l'un des deux zombies présents fait tourner une broche de métal Une grande masse de viande informe se tortille sur cette broche. À la surface de cette pièce de viande émergent des protubérances semblables à des visages qui tenteraient de s'échapper d'une gangue de cuir, et hurlant silencieusement. Des mains et des doigts semblent griffer frénétiquement la surface de la pièce de viande de l'intérieur pour s'en échapper. Les PC qui sont témoins de la scène doivent réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie. Ils ne peuvent rien faire pour aider ce qui se trouve prisonnier de l'amas de chair. De toute façon, ils vont déjà devoir s'occuper des zombies.

ZOMBIES (2)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les zombies n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent :* les zombies sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (hachoir à viande).

Les zombies attaquent avec leur hachoir à viande. Quand ils s'éloignent de la broche, celle-ci semble tourner de son propre chef
Il n'y a rien de précieux ou qui présente un quelconque intérêt dans la pièce. Le feu du foyer et de la cuisinière est magique et il ne consume pas de bois Si on tente de s'en servir pour allumer quoi que ce soit, ces flammes s'éteignent dès qu'on passe le seuil de la cuisine.

6, 7. Réserves

Ces réserves sont encombrées de sacs, de boîtes, de caisses, de bocaux et de bouteilles destinés à contenir des aliments, pour la plupart réduits en poussière par le temps. Certains pots à confiture portent des étiquettes comme « Wm. Kappelmuller & Fils, 2315 » et remontent donc à plus de deux siècles.

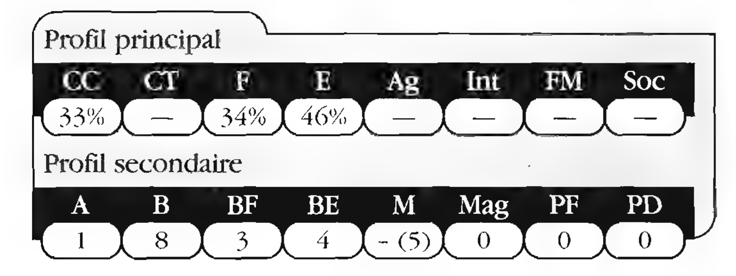


8. Salle à manger

Cette grande pièce contient une table en teck entourée de dix chaises et une paire de dessertes sur lesquelles sont disposés des plats étincelants, une soupière argentée, etc. (hélas, il ne s'agit que de métal argenté et non d'argent pur). On trouve des couverts en argent, en cristal et en porcelaine sur la table, ainsi que des chandeliers de cuivre couverts de poussière et de toiles d'araignées.

Au moment où les PJ entrent dans la salle à manger, il ne se passe rien Attisez leur convoitise en parlant des objets en cristal, en porcelaine et en argent. Une fois la plupart des PJ entrés dans la pièce, ils vont être victimes des attaques de deux grands couteaux à découper situés sur les plats de service, ainsi que des chandeliers. Tandis que ces objets animés s'envolent dans les airs pour attaquer, la porte de la salle se referme à grand fracas (afin que les PJ situés dehors ne puissent aider ceux qui sont entrés).

USTENSILES ANIMÉS : GRANDS COUTEAUX À DÉCOUPER (2), GRANDS CHANDELIERS (2)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	—	34%	46%	—	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	4	- (5)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Lévitation
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les objets animés n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Sujet à la mort subite :* ces objets n'ont de corps au sens traditionnel du terme. Quand ils subissent un coup critique, reportez-vous à la table de mort subite
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : ces deux types d'objets infligent des dégâts équivalents à leur BF.

Un **test d'Évaluation** réussi permet de déterminer que deux carafes d'eau en cristal sont les seuls objets précieux de la salle à manger. Ces deux objets fragiles valent chacun 15 co. Tout le reste est composé de porcelaine grossière et de couverts et ustensiles pratiquement sans valeur.

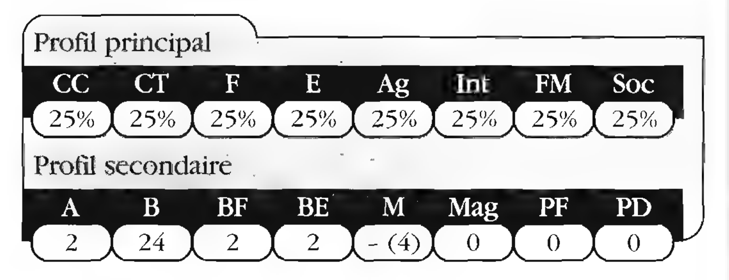
9. Fumoir

Cette pièce confortable est dotée de tapis épais mais abîmés, de fauteuils de cuir délabrés, d'un bar en noyer et d'un secrétaire. Le long d'un mur, on voit une étagère où s'alignent des pots à tabac (aux étiquettes portant des noms comme « Herbie Halfelyn », « Brunie d'Arabye », etc.), ainsi qu'un plateau de pipes. Il n'y a aucun signe de menace ou de danger quand les PJ entrent.

Les PJ peuvent trouver quelques objets précieux s'ils fouillent un peu : un étui à cigarettes en argent valant bien 10 co, une boîte à tabac en bois de santal incrustée de nacre valant 8 co et, dans le bar, six coupes en argent valant chacune 8 co. Toutefois, c'est ce même bar qui contient l'unique péril de la pièce.

Quand on ouvre l'une des portes du bar, un mannequin de bois monté sur glissière en sort sur un plateau de bois Il s'agit d'un automate en forme de jeune garçon d'Arabie fumant un narguilé. Il est relié à une cloche en verre opaque où tourbillonnent des volutes de fumée et des flammes bleutées. L'automate souffle un rond de fumée qui s'illumine vivement avant de se transformer en esprit du feu mineur, lequel attaque ensuite les PJ. L'esprit du feu ressemble beaucoup à un habitant d'Arabie, mais son corps est fait de fumée et de feu et il flotte dans l'air comme s'il était en apesanteur.

ESPRIT DU FEU MINEUR



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%

Profil secondaire

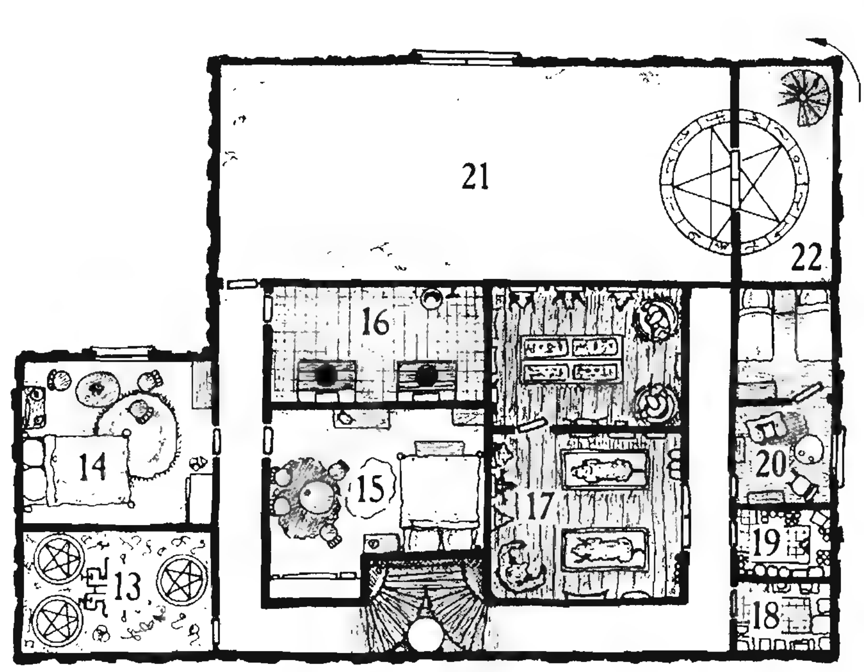
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	2	2	- (4)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Lévitation, Sans peur
Règles spéciales :
• *Coups enflammés :* les attaques au corps à corps d'un esprit du feu mineur infligent 4 points de dégâts.
• *Immunisé contre le feu :* un esprit du feu mineur est immunisé contre tous les sorts et attaques basés sur le feu
• *Sujet à la mort subite :* le corps d'un esprit du feu mineur est composé de flammes et de fumée concentrées par magie. Quand il subit un coup critique, reportez-vous à la table de mort subite.
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : reportez-vous aux règles spéciales.

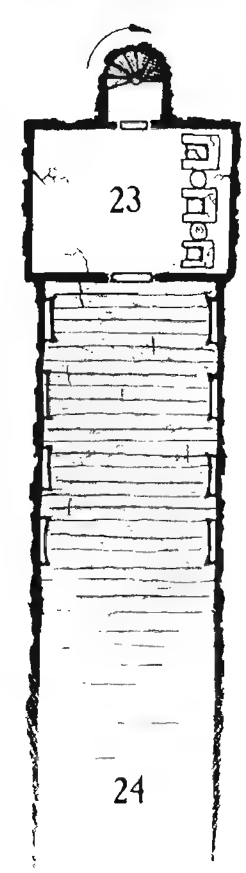
L'automate ne génère qu'un esprit de ce genre, bien qu'il continue à faire des ronds de fumée tandis que la cloche de verre se vide peu à peu.

Quand les PJ ont détruit l'esprit du feu mineur, la fumée s'est quasiment dissipée et on peut voir à l'intérieur de la cloche la tête coupée et presque momifiée d'une jeune femme Ses lèvres bougent à plusieurs

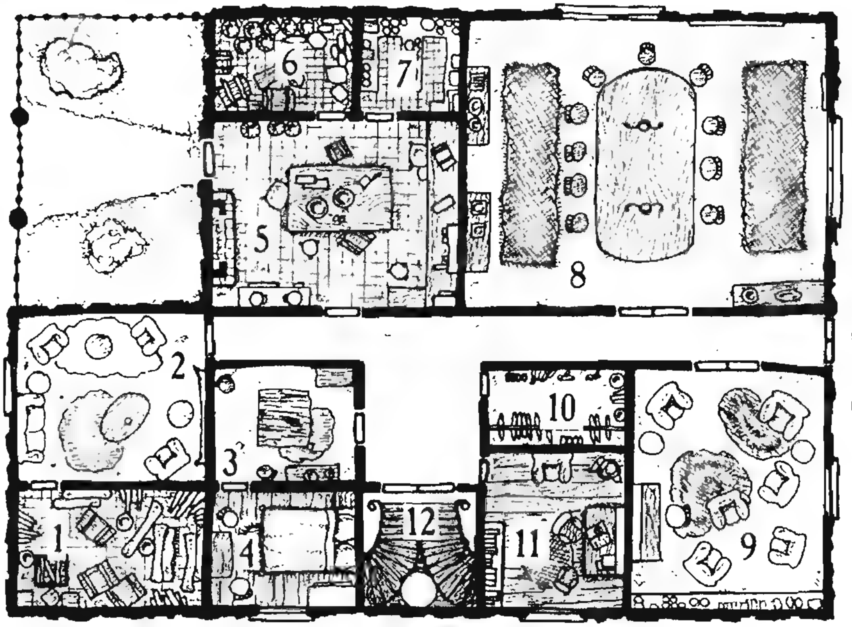
Maison de Ludovicus Hanike



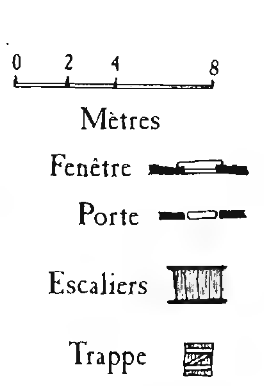
PREMIER ÉTAGE



GRENIER



REZ-DE-CHAUSSÉE



reprises avant que le PJ le plus proche de l'automate ne l'entende murmurer : « *L'horreur, l'horreur spectrale, le hurleur silencieux* ». La tête tombe ensuite en poussière et l'automate coulisse dans le bar. Si les PJ ouvrent de nouveau le bar, la scène se répète à l'identique et il leur faut combattre un nouvel esprit du feu mineur.

On ne trouve pratiquement rien d'intéressant sur le secrétaire, à l'exception de quelques feuilles de vélin sans valeur et d'une plume d'oie grossière. Le contenu de l'encrier a séché depuis bien longtemps. Le reste du secrétaire semble avoir été vidé de ses accessoires et deux des trois tiroirs de droite ne contiennent plus que de la poussière. Dans le tiroir du milieu se trouve une clef, qui correspond à la porte de la pièce 12. Cette clef est taillée dans l'os, c'est un passe.

10. Vestiaire

Cette pièce sans éclairage contient cinq manteaux (sans valeur dans la mesure où ils sont vieux et rongés par les mites) suspendus à des pateres, de simples bottes (en aussi mauvais état), un balai et un seau, et des objets de même acabit. Dans la poche intérieure de l'un des manteaux, on trouve une bourse contenant 14 co datées de 2329 et frappées à l'image de Magnus le Pieux

11. Salle de lecture

Cette salle dispose d'un fauteuil confortable, d'une table de lecture accompagnée de deux chaises et d'une petite bibliothèque. On trouve plusieurs exemplaires du bulletin des Avocats et des Scribes (de Jahrdrung à Sommerzeit 2308) étalés çà et là, et plusieurs dizaines de livres à reliure de cuir. Un livre est ouvert sur la table de lecture et on voit une armure de plaques émaillée disposée de façon assez incongrue sur un présentoir situé au coin nord-est.

Les PJ s'attendront naturellement à ce que l'armure s'anime et les attaque (les joueurs sont parfois paranoïaques), mais elle est bien entendu parfaitement inoffensive. Toutefois, l'un des livres de la pièce, *le Manuel de Tortures Arabes du Doktor Hausknecht* est possédé par un esprit chaotique malicieux. Quand les PJ entrent dans la pièce, il s'élève dans les airs, s'ouvre et commence à prononcer d'une voix sonore le texte suivant :

> ***« Le destin des misérables était scellé par les portes qui se refermaient sur eux (1). Les fers chauffés au rouge brûlèrent la chair (2), les brise-poignets broyèrent leurs os (3) et les étaux à jambes les firent hurler de douleur (4). Sur la roue, les cris se firent désespérés quand la tête du fémur sortit de son logement et que les tendons furent déchirés. Le sang écumait sur les lèvres des victimes convulsées par la souffrance... »***

Divers effets se produisent au fur et à mesure de ce récit : (1) et (2) au premier round, (3) et (4) au second
Ces effets sont les suivants :

(1) La porte claque, enfermant les PJ dans la pièce. Il faut réussir un **test de Crochetage Très difficile (–30%)** ou un **test de Force Difficile (–20%)** pour l'ouvrir.

(2) Deux fers à marquer chauffés au rouge se matérialisent dans la pièce et attaquent deux PJ pris au hasard. Les caractéristiques de ces fers sont les suivantes.

FERS À MARQUER ANIMÉS (2)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	—	37%	41%	33%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	4	- (5)	0	0	0

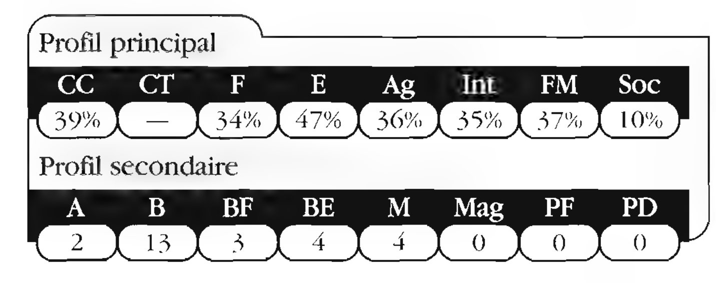
Compétences : aucune
Talents : Lévitation
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les objets animés n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Sujet à la mort subite :* ces objets n'ont pas de corps au sens traditionnel du terme. Quand ils subissent un coup critique, reportez-vous à la table de mort subite
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : les fers à marquer animés infligent des dégâts équivalents à leur BF+1

(3) Choisissez au hasard deux PJ du groupe. Chacun d'eux doit réussir un **test d'Intelligence** pour éviter de croire que ses mains sont enserrées par d'horribles menottes, percées de vis métalliques qui les resserrent peu à peu autour de leurs poignets ! S'ils croient à l'existence des menottes, les PJ concernés perdent 1 point de Blessures (sans tenir compte du bonus d'Endurance ni de l'Armure) et subissent un malus de -5 en CC et en CT à chaque round (cumulatifs). Les points de CC/CT « perdus » sont par la suite regagnés au rythme de 5 points par heure.

(4) Choisissez au hasard deux PJ du groupe. Chacun d'eux doit réussir un **test d'Intelligence** pour éviter de croire que de puissantes entraves métalliques les enchaînent et que des barres d'acier frappent leurs jambes. S'ils croient à cette illusion, les PJ voient leur valeur de Mouvement réduite de 2 points et perdent 1 point de Blessures par round (sans tenir compte du bonus d'Endurance ni de l'Armure). La valeur de Mouvement revient à la normale dès que l'illusion prend fin.

Durant tout ce temps, les PJ ne peuvent rien faire. Au troisième round, la voix devient plus stridente et on y sent percer une note de démence tandis que l'esprit du Chaos lié au livre se matérialise dans la pièce. Il s'agit d'une entité aethyrique mineure, pas très puissante, mais pleine de malveillance et de haine. Les PJ doivent réussir un **test de Peur** en la voyant. L'entité prend la forme d'un nain rabougri doté de tentacules terminés par des pinces en guise de bras. La poitrine de l'entité naine est dotée d'une crête qui se sépare en deux à hauteur du sternum pour former un « V » qui se prolonge jusqu'aux épaules. Cette crête est faite d'une peau verte et écailleuse et laisse échapper une humeur purulente sur le sol. Ses jambes et ses pattes rappellent celles d'une grenouille.

ENTITÉ AETHYRIQUE MINEURE


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	—	34%	47%	36%	35%	37%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Langue (langage sombre), Perception
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Sans peur
Règles spéciales :
• *Mutation du Chaos* (jambes d'animal et bras tentaculaires)
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : pinces (armes naturelles).

Si les PJ viennent à bout de la créature, le manuel de torture tombe au sol, inanimé. Les effets magiques en cours (mais pas ceux accumulés) disparaissent au même moment.

Tous les livres de cette pièce sont au moins vieux de 170 ans et la plupart n'ont rien de captivant (aucun n'est assez vieux pour avoir vraiment de la valeur). Cependant, certains sont dignes d'intérêt.




Le premier volume est le récit concernant une bande de sorcières du culte du Ver des Ténèbres démasquées dans la cité d'Ubersreik et dont le chef était Hans-Friedrich Jinkerst, en l'an 2228.

Un deuxième volume relate la propagation du culte skaven de la Griffe Empoisonnée de Skarogne aux cités-états tiléennes septentrionales, en passant par les Montagnes Noires et l'Empire, la famille Tavelli jouant un rôle essentiel dans ce phénomène.

Un troisième volume renferme l'histoire d'une noble famille de Middenheim, les Gespenst. On y trouve la liste des carrières longues et distinguées de bien des hommes de la famille (chasseurs de primes, répurgateurs et chevaliers du cercle intérieur). On y trouve les noms de Johann (2165-2203), Jurgen (2188-2239), Joachim (2210-2182), Johannes (2232-2374) et Johann (un autre, 2255-2302). Un troisième Johann inscrit dans la liste et né en 2284 semble aussi avoir mené une carrière remarquable.

Les PJ vont certainement commencer à se dire qu'il se passe quelque chose de très étrange ici et c'est exactement ce que vous attendez d'eux.

12. Les portes et le grand escalier

Les portes sont faites de bois noir bardé de fer et leurs panneaux sont ornés de sculptures de gargouilles au regard malveillant. On ne peut les ouvrir qu'avec le passe de la pièce 9. Derrière la porte, on trouve une volée de larges marches de bois. Une mince coulée de brume tombe en cascade du palier supérieur, disparaissant au pied des marches. Monter les marches à travers les vapeurs tourbillonnantes est très malaisé, comme de marcher dans l'eau, et les pas des PJ produisent un écho étouffé. À l'étage, faisant face au sommet des marches, on trouve un sablier géant (dont le verre ne peut être brisé). Un filet de sable doré s'écoule lentement de la partie supérieure. Au-dessus, apparaît une horloge Elle indique onze heures quand les PJ s'en approchent et chaque « tic » est suivi par un gémissement sépulcral.

13. Chambre d'invocation

La pièce est décorée de couleurs qui jurent violemment les unes avec les autres : rouge et marron d'un côté, bleu et jaune pastel sur un deuxième, noir et argenté sur le troisième. Le sol est décoré de pentagrammes et de pentacles entremêlés. Au premier coup d'œil, on dirait un fatras hétéroclite d'articles occultes et c'est bien de cela qu'il s'agit.

Malgré l'apparence sinistre des lieux, il n'y a aucun danger à y entrer, et ni la pièce ni son contenu ne sont magiques de quelque façon que ce soit. Elle devrait toutefois servir à rendre les joueurs nerveux et leur donner quelques indices concernant la situation à laquelle ils sont confrontés.

14. Le fantôme de Bernhardt Siebert

Cette pièce ressemble à un grand salon faisant aussi office de chambre à coucher. Elle est meublée de tables, d'un bureau, de chaises et d'un lit à baldaquin. Une veste de costume et une robe sont suspendues avec une longue écharpe multicolore sur un portemanteau, et on trouve au-dessus d'elles un chapeau mou dont le bandeau est orné de plumes de faisan. Une collection de bibelots en argent décore la cheminée, ce qui attirera sans doute l'attention des PJ avides.

Cependant, quand ils entrent, un fantôme se matérialise, assis sur le rebord du lit à baldaquin, et les apostrophe tristement. Bernhardt n'est pas hostile. Malgré tout, et bien qu'il paraisse relativement inoffensif, les PJ doivent réussir un **test de Peur** à sa vue.

Bernhardt leur dit d'un ton qui ne laisse rien présager de bon. « *Alors vous voilà*, avant d'ajouter : *De nouveaux visiteurs. Vous avez l'air si jeunes. Un autre groupe d'âmes en perdition, j'imagine.* » Sur ces mots, il se détourne tristement des PJ. Ils peuvent maintenant lui poser des questions concernant son énigmatique entrée en matière et vous trouverez ci-dessous ce qu'il leur répondra. Donnez ces informations aux PJ en fonction des questions qu'ils posent.



Bernhardt était le valet du sorcier Ludovicus Hanike, qui possédait cet hôtel particulier. D'après ce que Bernhard sait, un terrible malheur advint au sorcier durant une cérémonie magique. Il n'a aucune idée de ce qui s'est passé puisqu'il s'est *« tout simplement réveillé mort, un jour »*, selon ses propres termes. C'est précisément parce que Bernhardt ne sait pas comment il est mort et qu'il entretient une curiosité excessive à ce sujet que son âme ne connaît pas le repos et qu'il demeure dans la maison en tant que fantôme. Cependant, il est incapable de se rendre dans le grenier (pièces n°22 et suivantes). Tant qu'il était en vie, son maître ne lui permettait pas de monter là, et même après sa mort il ne peut se résoudre à franchir la barrière magique très nette qu'il ressent à cet endroit.

Bernhardt peut dire aux PJ que son maître était extrêmement intéressé par les cultes du Chaos et qu'il accumulait beaucoup d'informations à leur sujet et concernant les individus qui les pourchassaient. Ludovicus recevait beaucoup de visiteurs en secret et menait bien des expériences. Ces informations sont naturellement ambiguës : les PJ ne sauront pas si Ludovicus était un des adorateurs du Chaos ou un allié de ceux qui traquaient ces individus.

Bernhardt sait qu'au fil des ans, la maison s'est peu à peu « remplie » de présences. Il est étonnamment vague concernant les détails, mais lui-même a commencé à disparaître, à se sentir plus faible et se retrouve de plus en plus souvent à errer sans but à l'extérieur, dans un univers vide et gris où ses sens sont engourdis. Dans la maison, il ressent une tristesse et une gêne douloureuses. Il sent que son maître est toujours dans le grenier, mais il ne peut l'atteindre. Bernhard sent que les PJ... à ce moment précis, il disparaît tout à fait en désignant le grenier (pièce 22).

Cette information fera réfléchir les PJ. Soit dit en passant, les bibelots d'argent ont une valeur d'encombrement de 40 et valent 20 co.

15. Chambre d'amis

Cette petite chambre à coucher était la chambre de Bernhardt Elle est extrêmement propre et bien rangée, quoique poussiéreuse Il n'y a rien de précieux ni d'intéressant ici. La porte est verrouillée, mais on peut l'ouvrir à l'aide d'un **test de Crochetage** ou de **Force**

16. Cabinets

Cette pièce contient deux cuvettes de toilettes et un seau en bois doté d'un couvercle.

17. Salle d'armes/salle des trophées

Cette pièce, ainsi que celle qui se trouve derrière la porte ouverte, contient bien des armes et des trophées issus de l'époque où Ludovicus Hanike chassait avec ses amis (avant qu'il ne devienne un sorcier) Des lances de cavalerie dotées de fanions, une paire de lances, des épées et des boucliers ornementaux partagent les murs et les tables avec des oiseaux et des renards empaillés, des têtes d'ours et de cerf, une gigantesque tête de loup et d'autres trophées de même type. La pièce exposée qui présente un réel danger est l'ours empaillé tapi dans le coin sud-ouest. Il attaquera quiconque s'en approchera à moins d'un mètre.

OURS EMPAILLÉ



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	47%	43%	18%	—	—	—

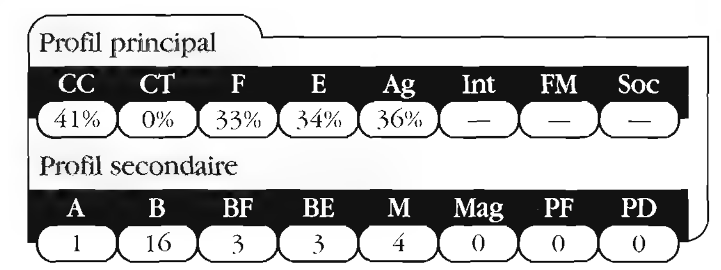
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	3	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* l'ours empaillé n'a ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Il ne peut donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Sujet à la mort subite :* l'ours empaillé n'a pas d'organes vitaux Quand il subit un coup critique, reportez-vous à la table de mort subite.
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes (armes naturelles).

Les PJ devraient passer un sale quart d'heure dans cette pièce Après 1 round de combat avec l'ours, une armure de plaques complète s'avance lourdement depuis la pièce adjacente située derrière la porte entrouverte. Remarquez que cette armure animée n'attaque pas avant que l'ours ne commence à combattre

ARMURE ANIMÉE



Profil principal

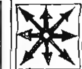
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	0%	33%	34%	36%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	3	4	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Coups précis, Coups puissants
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* l'armure animée n'a ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elle ne peut donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.



• *Sujet à la mort subite :* l'armure animée n'a pas d'organes vitaux. Quand elle subit un coup critique, reportez-vous à la table de mort subite.
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (épée) et bouclier

L'armure tentera de contourner les PJ et de bloquer la porte pour les empêcher de s'échapper. Pendant ce temps, l'ours attaquera l'individu le plus proche de lui, sans autre objectif que de massacrer tout le monde.

Si les PJ arrivent à se débarrasser de ces deux créatures, ils trouveront dans la pièce adjacente une splendide statue de pierre représentant un halfling et dotée d'une plaque sur laquelle on peut lire « Georgi l'Empailleur, fidèle serviteur » La statue tient une dague dans sa main de pierre, mais on peut facilement l'en retirer. Cette dague est de qualité exceptionnelle.

18. Placard à linge

Sur les étagères qu'on trouve ici reposent des serviettes, des draps, des taies d'oreiller et d'autres articles similaires, tous rongés par les mites. Tous sont poussiéreux, abîmés et inutiles.

19. Réserve de la maison

Cette petite réserve contient des flasques d'huile, de petites lampes, des boîtes de chandelles de suif, des chiffons, un balai et un seau, et d'autres objets d'utilisation courante. Vous pouvez autoriser les PJ à prendre ce genre d'objets s'ils le désirent.

S'ils réussissent un **test de Perception**, les PJ remarquent trois fioles vertes et poussiéreuses cachées au milieu des autres objets ménagers. Les sceaux de deux des bouteilles sont brisés et leur contenu est desséché, mais la troisième est intacte. Il s'agit d'une potion de soins.

20. Chambre des bonnes

Hanna et Théodora, les deux bonnes de la maison, sont mortes depuis longtemps, mais leurs âmes et leurs corps sont restés là. Bien qu'elles soient devenues des zombies, leurs corps ne se sont pas encore décomposés. Hanna est assise dans un fauteuil situé dans leur petit salon, alors que Théodora est assise dans un rocking-chair et se balance constamment, sans un bruit. Toutes deux ont le visage dans les mains et portent un uniforme de bonne. Elles ne parlent pas et ne réagissent nullement à l'irruption des PJ. Ce n'est que si on les touche qu'elles réagissent, bondissant sur le PJ qui les a effleurées dans un déferlement de haine et de fureur. Ce n'est qu'à ce moment que leur effet de Peur entre en action. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des zombies de la pièce 5 (cf. page 40).

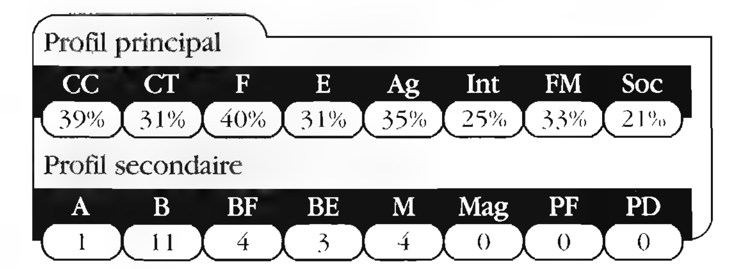
Si les PJ ont raison des zombies et fouillent la pièce, la plupart des objets qu'ils trouvent ne détonnent pas : une corbeille à ouvrage, de nombreux écheveaux de laine (vieux et ternes), un livre de fleurs séchées, etc. Toutefois, Hanna était kleptomane. Pliée au fond d'un des tiroirs d'une commode, on trouve une bourse en peau de porc aux cordons de cuir qui contient 8 co (datées de 2312), deux boucles d'oreilles de chrysobéryl valant 15 co en tout et une chevalière d'or d'une valeur de 20 co.

21. Salle des gardes

Il s'agit là d'une grande salle de cérémonie, dont la porte d'accès est verrouillée Un **test de Crochetage Difficile (–20%)** ou un **test de Force Assez difficile (–10%)** permet de l'ouvrir. S'il faut la défoncer, il est évident que les gardes qui l'occupent seront parfaitement au courant de l'irruption imminente des PJ et ne pourront être surpris en aucun cas. Quand les PJ voient enfin l'intérieur de la pièce, elle est nue. Les murs sont faits de bois poli (mais poussiéreux et sale) et les meubles ont été retirés. Rien ne reste à l'exception d'un pentacle dessiné sur le sol, à moitié dans cette pièce et à moitié dans la pièce 22. Vous trouverez sa description à la pièce suivante.

L'horreur spectrale a laissé ici deux mutants pour protéger l'entrée des escaliers qui mènent au grenier, le lieu où repose à jamais Ludovicus Hanike.

MUTANTS (2)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	31%	40%	31%	35%	25%	33%	21%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Langue (langage sombre), Perception
Talents : Fuite
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos :* le mutant n°1 a des écailles et trois yeux. Le mutant n°2 a un museau, une fourrure épaisse et des bras tentaculaires.
Armure : écailles (n°1) et fourrure épaisse (n°2)
Points d'armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (gourdin clouté)

22. Escaliers

Le pentacle, dont la moitié est dessinée ici et l'autre dans la pièce 21, est richement orné et décoré de runes gravées d'argent. Il est pratiquement impossible d'ouvrir la porte et d'entrer dans cette pièce sans pénétrer dans le cercle. Les PJ se livreront sans doute aux pires contorsions pour tenter de passer ingénieusement sans marcher sur le pentacle, ce qui est tout à fait inutile. Celui-ci est absolument inoffensif et on peut le piétiner sans aucune conséquence

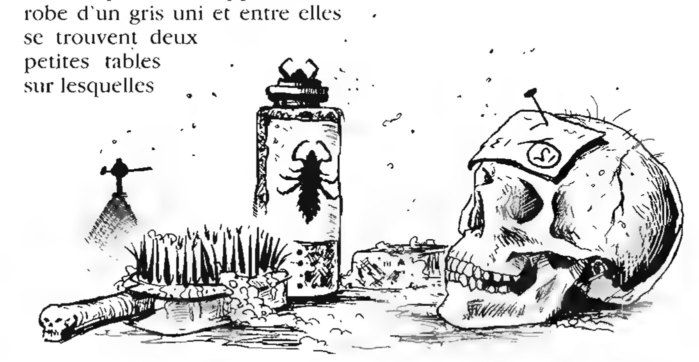
La pièce est presque nue, à l exception de l'escalier de bois en colimaçon qui mène en haut. En regardant vers le haut de l'escalier, on voit qu'il mène dans des ténèbres d'un noir d'encre. Quelle que soit la nature de la source de lumière utilisée, les PJ ne verront pas plus loin qu'à quelques pas devant eux quand ils monteront les escaliers

Les escaliers mènent dans une zone qui, tout comme le reste de la maison, existe en dehors de l'espace et du temps, mais qui ne lui est pas reliée dans le sens normal du terme. Il faut 10 minutes de marche pour atteindre le sommet : pendant cette ascension, la température décroît assez pour que les PJ exhalent de petits nuages de buée en respirant. Il règne un silence anormal pendant l'ascension. Ensuite, quand les PJ atteignent le palier et la porte, ils entendent un horrible gloussement guttural et triomphant. Si l'un des PJ tente d'ouvrir la porte, elle s'ouvre soudain d'elle-même à grand fracas et reste ouverte si tous les PJ n'entrent pas. Une fois qu'ils seront tous à l'intérieur de la pièce, elle se refermera silencieusement derrière eux...

Quand la porte se referme, toutes les sources de lumière que portent les PJ s'éteignent, les plongeant ainsi dans les ténèbres. L'obscurité ne dure qu'un moment car la pièce s'illumine brusquement grâce aux torches fixées aux murs, qui prennent soudain vie.

23. Salle de préparation

Cette pièce est dotée d'une rangée de trois chaises semblables à des trônes et disposées sous un toit en pente du côté est de la pièce. Sur chaque chaise apparaît une robe d'un gris uni et entre elles se trouvent deux petites tables sur lesquelles



sont posés des bols d'or (valant à eux deux 40 co), une fiole d'eau de rose scellée et un essuie-main de lin blanc. Ces objets n'ont qu'une signification rituelle et n'ont par ailleurs aucune valeur ni propriété particulière Les PJ ont le droit de jouer avec les objets, de revêtir les robes, de voler les bols d'or, etc., avant l'arrivée du maître de maison. Faites intervenir l'apparition de Ludovicus quand ils ne sont plus très sûrs de ce qu'ils doivent faire et avant qu'ils ne se dirigent vers la porte située à l'autre extrémité de la pièce.

Ludovicus Hanike se matérialise sous la forme d'un fantôme et les PJ doivent immédiatement effectuer un **test de Peur**. Il a l'apparence d'un homme dans la trentaine, aux longs cheveux noirs et aux yeux sombres, vêtu d'une robe de couleur claire et se tenant les mains derrière le dos. Les lèvres de cette silhouette spectrale bougent, mais sans émettre le moindre son. Un PJ doté de la compétence Lecture sur les lèvres se rendra compte que le fantôme tente de les avertir s'il réussit son test de compétence. Il ne pourra cependant saisir que des fragments de phrase et des mots isolés : « voleur », « horreur », « dévorera », « ténèbres », etc. Peu à peu, la voix devient audible, mais au même moment, des choses se produisent. La pièce s'emplit du sifflement d'un vent tourbillonnant qui commence à renverser les objets. Tous les objets non attachés sont affectés, mais pas ceux qui sont tenus en main ou fixés (comme les sacs ou les armes). La pièce devient très froide et la silhouette du fantôme est peu à peu entourée de minuscules flocons et de cristaux de neige.

La voix du fantôme finit par être tout à fait audible, sifflant douloureusement tandis que sa poitrine se soulève péniblement pour parler.

Il ne réagit à aucune question ni à aucun des actes des PJ. Au lieu de cela, il dit : *« ... les derniers à venir. Je l'ai amenée ici et maintenant vous devez la détruire ou mourir. Vous ne pouvez fuir. »* C'est tout à fait exact : les PJ sont piégés dans la maison jusqu'à ce qu'ils rencontrent leur adversaire final. Les escaliers situés derrière eux ont disparu dans la brume et quiconque force la porte et tente de s'enfuir en les descendant réapparaît dans cette pièce.

Le fantôme parle encore et son apparence change au fil de son discours. Il commence à vieillir, perdant peu à peu ses cheveux tandis que sa peau se parchemine et se ride. Il se recroqueville et ses mains se font noueuses. Comme il termine son discours, il étend les mains dans un geste implorant tandis qu'un mince filet de poussière tombale s'en écoule. *« J'ai joué avec le temps et l'essence brute du Chaos. Elle m'a pourchassé et retenu ici jusqu'à ce jour.. Elle ne vit que pour détruire. Je suis à la merci de l'horreur spectrale. »*

À cet instant, la « peau » du fantôme commence à se décoller et des vers agités sortent des trous desséchés qu'ils ont creusés dans sa chair. *« Elle me tient dans ses griffes et elle vous prendra vos âmes, à vous aussi. Elle se saisit des âmes et les vide de toute substance. »* La silhouette se met alors à crier. Le hurlement est muet, figé dans l'air froid, comme un cône de douleur cristallisé dans l'espace, irradiant une mortelle torpeur et une indicible épouvante. Une patte munie d'une griffe de glace noire apparaît et saisit le fantôme, l'écrasant dans un bruit de papier froissé et anéantissant l'âme de Ludovicus.

Après cet épouvantable spectacle, les portes de la pièce suivante s'ouvrent à la volée et les PJ y sont entraînés par une bourrasque de vent hurlant. Chaque PJ doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter d'être déséquilibré et de tomber sur le sol de la pièce

24. L'horreur spectrale

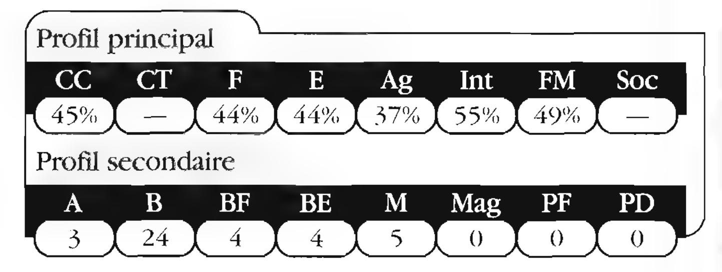
Cette pièce ressemble à un très long couloir, avec des rangées de tableaux le long de ses interminables murs. Les PJ n'auront guère le temps de les regarder immédiatement et leur description est donc reportée plus loin.

L'occupant de la pièce est un fantôme, mais celui-ci a la particularité de pouvoir se matérialiser tout à fait à partir de l'Aethyr. Il faut effectuer un **test de Peur** devant ce spectacle. Toutefois, il n'est pas humain et sa forme n'est d'ailleurs pas humaine. Son « corps » est un grand sac gris-vert couvert d'épaisses veines bleues, dont le centre émet une protubérance en forme de bec chitineux exsudant un mucus acide. Sous le sac, on voit une frange d'organes ressemblant à des intestins cramoisis dont s'égoutte une matière visqueuse tandis que le monstre se déplace sur le sol. Au sommet du sac, deux pédoncules soutenant chacun un œil immense sans paupière émergent d'une bouche édentée et entourée d'une épaisse fourrure noire. Dans les intestins, on peut voir des visages qui semblent se presser contre la membrane pour s'échapper, leurs bouches figées dans des cris silencieux Les PJ peuvent même reconnaître certains adversaires qu'ils ont tués parmi les visages morts qui se tordent dans les entrailles de la créature.

L'horreur spectrale a deux longs tentacules avec lesquels elle fouette les PJ. Chaque tentacule mesure 8 mètres de long et se termine par une « main » squelettique aux griffes aiguisées comme des lames de rasoir.

Toutefois, la menace physique que représente cette horrible chose est le moindre des périls qu'elle constitue. Elle irradie une malveillance et une haine pures, et les PJ sauront d'instinct qu'elle ne fait pas que tuer ses adversaires, mais qu'elle cueille leurs âmes comme des fruits dont elle se repaît jusqu'à les vider de leur substance !

L'HORREUR SPECTRALE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	—	44%	44%	37%	55%	49%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	4	4	5	0	0	0

Compétences : Langue (langage sombre, reikspiel), Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Parade éclair, Sans peur
Règles spéciales :
• *Attaque acide :* les trois attaques de l'horreur sont ses deux tentacules et son bec qui vomit de l'acide. Si un PJ est touché par le bec, il doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter que les dégâts soient augmentés de +2 à cause de l'acide.
• *Sang combustible :* le sang de l'horreur est extrêmement inflammable et toute surface qu'il touche prend immédiatement feu. À chaque fois que l'horreur est touchée, le personnage qui l'a blessée doit réussir un **test d'Agilité** pour éviter le jet de substance nocive S'il échoue, il perd 1d10 points de Blessures supplémentaires (sans tenir compte du bonus d'Endurance ni de l'Armure) à chaque round, jusqu'à ce que le feu soit éteint. En dehors de leur aspect, ces flammes n'ont rien de magique et peuvent être éteintes comme un feu naturel.
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : cf. *règles spéciales*

Quand l'horreur est tuée (ou subit un coup critique handicapant, ce qui revient à peu près au même), elle se contorsionne dans son agonie, projetant de l'acide, du sang et une ignoble matière visqueuse dans toute la pièce Tandis que la créature est agitée de ses derniers soubresauts, ses fluides internes inflammables provoquent une telle explosion que tout personnage qui n'aura pas la jugeote de reculer perdra 1 point de Blessures par round (sans tenir compte du bonus d'Endurance ni de l'Armure), un chiffre qui augmente de manière exponentielle.

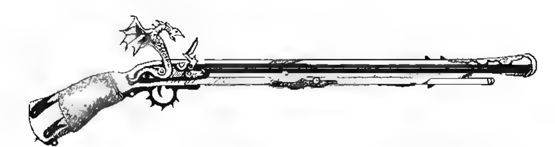
Une fois que les environs de l'horreur prennent feu, le reste de la pièce suit rapidement. Les PJ réaliseront alors qu'ils ont deux options : partir et survivre ou rester et brûler.

Tandis qu'ils passent devant les tableaux, permettez à chaque PJ doté de cette compétence d'effectuer un **test de Perception Très facile (+30%)**. Quiconque réussit le test remarque que les différentes scènes représentées sur les tableaux sont animées, comme si on les voyait à travers une fenêtre. Les joueurs devraient se rendre compte que l'un des tableaux montre la rue de la ville ou du village où ils se trouvaient avant de pénétrer dans la maison (ils peuvent aussi reconnaître d'autres scènes, dont vous trouverez les détails au paragraphe intitulé **L'aventure continue**) Si vous voulez vraiment que vos joueurs passent par un portail, vous pouvez utiliser les autres tableaux . ceux-ci

génèrent alors des zombies, des squelettes ou d'autres morts-vivants pour leur couper la route.

Si les PJ sautent dans le tableau représentant la rue, ils s'y retrouvent sans aucune conséquence fâcheuse (en dehors du regard incrédule des passants qui auront été témoins de leur matérialisation). L'autre option consiste pour les joueurs à repartir en sens inverse pour traverser toute la maison avec le feu aux trousses.

Quelle que soit la méthode qu'ils utilisent pour sortir une fois l'horreur vaincue, ils ne pourront plus rentrer dans la maison. Naturellement, personne ne croira leur histoire et on ne retrouvera aucune trace de la maison ni de Ludovicus Hanike.



Points d'expérience



Voici les récompenses en xp recommandées

• Pour avoir vaincu les ennemis jusqu'à l'horreur spectrale (horreur non comprise) . *100 xp chacun*.

• Pour avoir interprété correctement la rencontre avec Bernhard : *20 xp chacun*.

• Pour avoir essayé d'éviter des combats qui risquaient de faire perdre du temps (les zombies de la cuisine, etc.) : *25 xp chacun*.

• Pour avoir vaincu l'horreur spectrale : *100 xp et 1 point de Destin chacun*.

• Il serait également bon de donner un bonus de 50 xp à chaque PJ s'ils ont tous réussi à s'en sortir vivants.

L'AVENTURE CONTINUE

Les tableaux de la pièce 24 forment une transition idéale pour votre prochaine aventure . arrangez-vous simplement pour qu'un seul tableau soit un portail. Si vous voulez laisser un peu plus de liberté de manœuvre aux PJ, vous pouvez décrire toutes les scènes que vous voulez, qu'elles soient familières ou étranges. Par exemple, les personnages peuvent voir le village où ils ont grandi, un portail du Chaos vomissant d'ignobles mutants, des montagnes, une forêt, un désert et même l'âtre d'une auberge accueillante. Un meneur de jeu particulièrement sournois peut décider que le tableau représente la ville décrite dans la pièce 24, pour lâcher les joueurs à un endroit tout à fait différent et qu'il aura choisi.

Les PJ ont également quelques pistes pour de futures aventures qu'ils auront rassemblées durant ce scénario. Ils ont quelques livres de la pièce 11 qui détaillent d'anciens cultes du Chaos et les noms qu'ils contiennent peuvent leur donner une chance de partir à la chasse aux créatures maléfiques. Voilà une piste de choix pour les aspirants Répurgateurs. Sinon, vous pouvez décider que ces livres appartiennent à une autre réalité. Les cultes se sont éteints ou les volumes tombent en poussière dès qu'ils sont hors de la maison.

Naturellement, certaines énigmes de l'horreur spectrale ne sont pas résolues. Quelle était la nature exacte de cette chose ? Quelle était son histoire en tant que serviteur du Chaos ? À quelles recherches Ludovicus s'était-il livré et les PJ peuvent-ils trouver d'autres preuves de ses actes ? Ces questions restent délibérément sans réponse car cela vous permet de décider des suites à y apporter. Si c'est le cas, vous pourrez régler ces détails pour les adapter à l'échelle et au nombre des aventures que vous entendez mener par la suite.

– UNE NUIT AGITÉE AUX TROIS PLUMES –

Cette aventure se déroule dans une auberge routière ou fluviale qui peut se trouver à peu près n'importe où dans l'Empire (le Reikland restant la province idéale). Elle impliquera les PJ dans plusieurs intrigues simultanées, si bien que le MJ serait bien inspiré de connaître toutes les ficelles de l'histoire avant de commencer la partie.

Introduction pour le MJ

S'il est un aspect de l'aventure à ne pas oublier, c'est que de nombreux événements vont se dérouler en même temps. Plusieurs intrigues séparées mais entremêlées vont se présenter. Cette auberge, pourtant habituée à l'animation, va connaître une agitation jusque-là inédite. Il vous faudra suivre le fil d'un grand nombre d'événements sans lien les uns avec les autres et vous assurer que les bons éléments interviennent aux bons moments. La rubrique **Événements** est là pour vous assister, mais il est important de lire l'aventure en entier au moins deux fois avant de commencer à la jouer, pour être sûr de bien en connaître tous les tenants et les aboutissants. Après, ce sera aux joueurs de trouver la meilleure façon de sortir de ce guêpier

Vous vous en doutez, certains des événements engendrés par les différentes intrigues ne vont pas manquer de se superposer et de provoquer quelques collisions. Par ailleurs, le déroulement sera probablement altéré par les choix des PJ. Les intrigues sont présentées plus bas, ainsi que dans la rubrique **Événements**, comme elles *devraient* intervenir si tout se passe bien. Si les choses ne se déroulent pas comme prévu, puisez dans votre imagination pour déterminer exactement ce qu'il advient. Tout cela peut vous paraître intimidant de prime abord, mais une fois que la partie sera lancée, nous pouvons vous assurer que votre angoisse s'évanouira.
Bien entendu, vous pouvez également décider de vous servir de chaque intrigue séparément pour mener de petites aventures indépendantes. Rien ne vous empêche de choisir cette option, qui aura l'avantage de vous offrir plusieurs scénarios pour le prix d'un. C'est à vous de décider.

Introduction pour les joueurs

Pour lancer cette nuit animée, lisez ce qui suit à vos joueurs :

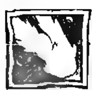
Vous achevez une longue journée de voyage et le soleil commence à se coucher quand vous percevez une auberge à l'horizon. Tandis que vous vous approchez, vous remarquez une enseigne représentant trois plumes, ainsi qu'une agitation inhabituelle. Un imposant carrosse ornementé est arrêté devant l'établissement tandis que des valets, dont certains sont en livrée, s'affairent à transporter divers coffres et malles sous l'œil vigilant d'hommes d'armes en uniforme.

L'intérieur de l'auberge est aussi animé, les servants allant et venant alors que l'aubergiste semble en grande discussion avec un scribe, dont la bourse est visiblement prête à éclater. Il vous faut dix bonnes minutes avant de pouvoir attirer son attention.

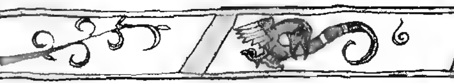
« Bienvenue, déclare-t-il enfin. Je suis désolé de vous avoir fait attendre si longtemps, mais comme vous pouvez le voir, nous avons des invités de marque ce soir : la gavin Maria-Ulrike von Liebewitz d'Ambosstein, figurez-vous. Il me reste tout un tas de choses à régler et j'arrive tout juste à m'y retrouver. Bon, revenons-en à vous : vous cherchez une chambre ? Qu'est-ce que je raconte... bien sûr que vous voulez une chambre. Ah, veuillez m'excuser encore une fois. Je suis à vous dans un instant. »

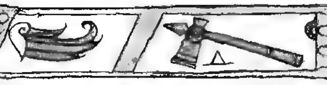
Vous attendez quelques minutes de plus, le temps qu'il dirige un cortège de laquais jusqu'aux chambres de la gavin.

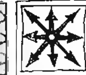
« Vraiment désolé, s'excuse-t-il à son retour. C'est inouï une soirée comme ça. »







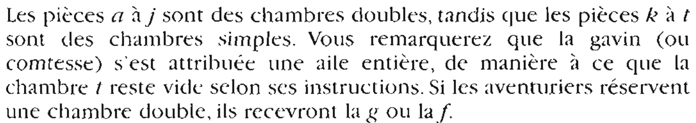


TROIS PLUMES

Rez-de-chaussée : Logement du personnel, Réserve, Cuisine, Antichambre, Quartier de l'aubergiste, Lieux d'aisance, Comptoir, 1er étage, Salle principale, Dortoir, Quai, Cour, Maréchalerie, Écuries

Premier étage : n, o, p, q, r, s, m, l, k, RdC, Ursula, Schmidt, j, Cultistes de l'Ordo, h, Contrebandiers, i, Gavin, Avocat, a, c, e, g, b, d, t, f, Quartier des servants, Bruno, Vide

0 1,5 3 4,5 6 7,5 mètres



L'auberge

Les pièces *a* à *j* sont des chambres doubles, tandis que les pièces *k* à *t* sont des chambres *simples*. Vous remarquerez que la gavin (ou comtesse) s'est attribuée une aile entière, de manière à ce que la chambre *t* reste vide selon ses instructions. Si les aventuriers réservent une chambre double, ils recevront la *g* ou la *f*.

Les *Trois Plumes* proposent dix chambres simples et dix chambres doubles. Cinq des chambres doubles (de *a* à *e* sur la carte) sont actuellement occupées par la gavin et ses suivants. Le couloir entier est interdit d'accès, gardé par deux hommes d'armes pour s'assurer que rien *ne* vienne déranger leur maîtresse.

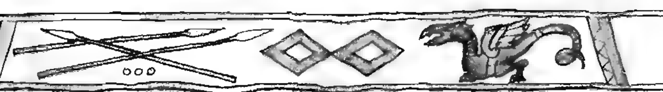
Toutes les autres chambres sont libres car les PJ arrivent relativement tôt dans la soirée et l'auberge n'a pas encore commencé à se remplir. Une chambre simple revient à 10 pa pour la nuit, une chambre double à 15 et une place au dortoir ne coûte que 10 s, ce qui comprend dans tous les cas le dîner et le petit déjeuner. Il est possible de s'entasser à deux dans une chambre simple et à trois dans une chambre double, mais l'hôte supplémentaire devra dormir sur le sol et un supplément équivalent à la moitié du prix de la chambre sera demandé.

Résumé des intrigues

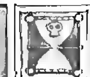
Comme indiqué plus haut, plusieurs éléments vont intervenir en même temps dans la nuit. Les résumés suivants vont vous aider à ne rien oublier

Intrigue 1 : une affaire d'importance

Une partie de l'auberge a été réquisitionnée par la gavin (comtesse) Maria-Ulrike von Liebewitz d'Ambosstein, nièce de la célèbre gavin Emmanuelle de Nuln, et son cortège, composé d'une demi-douzaine







d'hommes d'armes, d'un homme de loi, d'un champion de justice et de divers serviteurs. Elle en route pour Kemperbad où elle doit se présenter à un procès pour lequel elle est accusée de mœurs immorales et de complicité du meurtre d'un hôte, lors de l'une des fêtes légendaires données par sa tante. La gavin a bien l'intention d'exercer le droit ancestral qui lui permet de résoudre l'affaire par un combat judiciaire, mais des espions qui travaillent pour le compte du freiherr (baron) Otto von Dammenblatz de Wissenburg, son accusateur, ont pour instructions de neutraliser Bruno, son champion. Nous verrons plus loin comment ils comptent parvenir à leurs fins.

Intrigue 2 : situation compromettante

La gavin Maria-Ulrike n'est pas la seule aristocrate à passer la nuit dans l'auberge. Est également présent le jeune graf Friedrich von Pfeifraucher, troisième fils du graf Bruno de Wissenland. Il est ici incognito, accompagné de la demoiselle Hanna Lastkahn, fille de l'une des riches familles qui ont mainmise sur la construction navale à Grissenwald. Les deux tourtereaux entretiennent une liaison illégitime depuis quelque temps et ont réservé une chambre à l'auberge sous le nom de Herr et Frau Johann Schmidt.

Malheureusement pour eux, l'un des laquais de la gavin Maria-Ulrike ayant autrefois servi les Pfeifraucher les a reconnus. Une tentative de chantage va s'ensuivre.

Intrigue 3 : un visage du passé

Gustaf Rechtshandler, avocat de la gavin, est diplômé de l'université de Nuln, où il fut quelque temps membre d'une organisation secrète appelée Ordo Ultima. L'Ordo n'était qu'une façade pour une secte du Chaos honorant Slaanesh et Rechtshandler le quitta lorsqu'il découvrit qu'il ne s'agissait pas d'une innocente société secrète. Il ne monta cependant jamais suffisamment dans la hiérarchie de l'ordre pour prendre conscience du lien avec le Chaos. La carrière de Rechtshandler connut ensuite une grande réussite, jusqu'à bénéficier aujourd'hui des faveurs de la famille von Liebewitz. Mais la secte souhaite à son tour réclamer une faveur par le biais de l'un de ses membres qui vient à sa rencontre dans l'auberge.

Intrigue 4 : scène de scandale

La demoiselle Hanna Lastkahn (cf. **Intrigue 2**) est fiancée à Herr Thomas Prahmhandler, héritier d'une autre famille de constructeurs de bateaux de Grissenwald. Celui-ci a eu vent de sa liaison avec le graf Friedrich par un serviteur de la maison Lastkahn et va faire irruption dans l'auberge, complètement ivre et accompagné de trois brutes qu'il a engagées. Il a bien l'intention de prendre le couple illégitime sur le fait et de corriger le jeune noble à coups de bâton, quelles qu'en soient les conséquences.

Intrigue 5 : tu es poussière...

Tout ceci se déroule pendant la nuit qu'a choisie un groupe de contrebandiers pour placer une importante cargaison sur une embarcation censée être à quai. Mais le bateau ne les attend malheureusement pas. Il a accroché une écluse en aval et a perdu une demi-journée en réparations, ce qui signifie que les contrebandiers vont devoir dissimuler leur cargaison dans l'auberge en attendant que l'embarcation se présente au matin. Si la cargaison était ordinaire, il n'y aurait aucun souci, mais il s'agit de contrebande humaine. Le colis n'est autre que Josef Aufwiegler, agitateur d'Altdorf, recherché pour incitation à la révolte. On lui a administré une drogue qui l'a plongé dans le coma tandis que les contrebandiers sont déguisés en initiés de Morr dont la mission officielle est de ramener le corps pour l'inhumer. La drogue était dosée pour le garder inconscient jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité sur l'embarcation, mais le contretemps va ramener son réveil sur la terre ferme, en plein milieu de la nuit.

Intrigue 6 : pour une poignée de couronnes

Ursula Kopfgeld, chasseuse de primes, traque les contrebandiers. Elle était très proche d'Aufwiegler au moment de sa « mort » et reste persuadée que quelque chose d'anormal se trame derrière tout cela. Elle a suivi les contrebandiers jusqu'à l'auberge et attend l'occasion de pouvoir agir.

Intrigue 7 : on est bien forcé de faire une poche ou deux

Pour accentuer encore un peu plus la confusion générale, Glimbrin Hautechausse, voleur halfling, se rend à l'auberge et va tenter de subtiliser tout ce qu'il pourra pendant la nuit. Certains de ses agissements sont définis dans la rubrique **Événements**, mais il est a votre totale disposition dès que vous vous demandez ce qu'il peut bien faire...

ÉVÉNEMENTS

Voici, en gros, ce qui devrait se passer au cours de la nuit. Il faut tout de même garder à l'esprit que les actions des PJ et leur position aux moments opportuns risquent de changer le cours des événements indiqué ci-dessous.

21 heures

Les aventuriers arrivent à l'auberge. Bruno, le champion de la gavin, est assis à la table *a* de la salle principale, en plein bras de fer contre l'un des hommes d'armes tandis que les compagnons de ce dernier sont amassés autour de la table et beuglent leurs encouragements, une chope de bière à la main. Bruno remporte facilement la séance et accepte d'affronter quiconque le défie pour une mise minimale de 1 co. Chaque bras de fer est résolu par un **test opposé de Force**.

Quelques-uns des gardes et des serviteurs de la gavin musardent dans la salle principale de l'auberge. Les aventuriers devraient facilement les amener à discuter en leur offrant quelques chopes ou en réussissant un **test de Commérage**. Ils savent que la gavin se rend à Kemperbad pour une affaire judiciaire. Si un PJ obtient deux degrés de réussite à son test de Commérage en conversant avec l'une des personnes au service de la gavin, il apprendra que l'affaire en question est liée au meurtre d'un convive au cours de l'une des fêtes données par la tante de la Maria-Ulrike, la gavin Emmanuelle von Liebewitz de Nuln.

Les aventuriers ont droit à un test de **Connaissances générales (Empire)** pour avoir déjà entendu parler des fêtes légendaires de la gavin. Le test est Facile (+20%) pour les Nobles et le talent Étiquette s'applique également. Tout PJ qui obtient trois degrés de réussite à ce test aura déjà eu vent de l'incident, qui s'est déroulé environ un mois plus tôt. Le défunt est un certain freiherr (baron) Sigismund von Dammenblatz, aristocrate de second rang et vieillissant des environs de Dunkelberg. On l'a retrouvé mort, la tête plongée dans un saladier de vin et son fils, le freiherr Eberhardt von Dammenblatz, accuse désormais la gavin d'être à l'origine de la mort du père, qu'elle aurait empoisonné ou ensorcelé.

Personne n'accorde le moindre crédit à l'accusation dans l'entourage de la gavin. L'opinion générale de son cortège veut que le freiherr ait bu jusqu'à tomber inconscient et qu'il se soit assoupi la tête la première dans le récipient d'alcool du banquet, dans lequel il s'est ensuite noyé.

La salle principale accueille également un halfling au large sourire, assis à la table *b* en train de jouer avec un paquet de cartes. Il est prêt à jouer avec quiconque se propose, pour une mise de 1 pistole la partie.

Il s'agit de Glimbrin Hautechausse, qui repère les clients de l'auberge, en attendant de faire parler ses doigts agiles plus tard dans la soirée.

21 heures 10

Trois voyageurs entrent dans l'auberge, trempés par la pluie qui sévit à l'extérieur. Ils ôtent leurs lourdes capes et leurs couvre-chefs et les pendent à côté du feu pour les faire sécher, puis ils réservent une chambre double pour trois et commandent trois repas chauds. Ils vont s'asseoir à la table *c* et s'efforcent de rester entre eux, évitant si possible de converser avec qui que ce soit. Il s'agit des membres de l'Ordo Ultima (cf. **Intrigue 3**).

21 heures 20

Un valet portant la livrée de la gavin descend les escaliers et va s'entretenir avec Bruno pour lui annoncer que la gavin exige qu'il mette un terme à sa séance de bras de fer, de peur qu'il ne se blesse. Toute personne assise à la même table ou à une table adjacente pourra entendre la conversation et des personnages disposant de la compétence Lecture sur les lèvres pourront également surprendre l'échange en réussissant leur test. Bruno se dresse alors subitement de toute sa hauteur, dominant le serviteur, et lui demande assez abruptement de s'occuper de ses affaires. Le valet retourne alors à l'étage, penaud.

Une poignée de minutes plus tard, la gavin descend à son tour au rez-de-chaussée, accompagnée de trois laquais. Elle se dirige vers la table de Bruno et lui ordonne de retourner dans ses quartiers (chambre *d*). Ce dernier obéit à contrecœur. Un valet commande à dîner pour le cortège de la gavin. Les troupes et la plupart des serviteurs prennent leur repas au comptoir tandis que les plats destinés à la gavin, son champion et une demi-douzaine de servants sont acheminés à l'étage.

21 heures 30

Une petite embarcation se présente avec quatre personnes à bord : un couple de jeunes gens bien habillés, paraissant tous deux avoir entre vingt et vingt-cinq ans, et deux bateliers. La chambre *f* est réservée au nom de Johann Schmidt tandis que l'équipage est logé dans la chambre commune. Le couple s'éclipse à l'étage sans dîner ni même se rafraîchir. Les deux jeunes gens n'ont chacun d'yeux que pour l'autre. Les bateliers restent dans la salle principale, assis à la table *a* et seront heureux de discuter et de partager quelques anecdotes avec autrui. Si on les interroge sur leurs passagers, ils raconteront qu'il s'agit de Herr et Frau Johann Schmidt, jeunes mariés de Grissenwald. Les bateliers connaissent la véritable identité des deux tourtereaux mais ont été grassement payés pour garder le secret. Si les personnages réussissent un **test de Charisme Difficile (–20%)**, ils pourront découvrir la vérité. Les bateliers révéleront également les véritables noms du couple si on leur offre 10 co.

21 heures 35

Un carrosse arrive en provenance du nord, portant le blason de la compagnie Cartak d'Altdorf. Il transporte trois passagers, tous vêtus de toges noires de Morr. Les silhouettes demandent une chambre double (chambre *i*) pour les loger avec l'objet de leur voyage. Les trois hommes transportent un corps qui doit être inhumé et demandent l'autorisation de pouvoir le garder dans leur chambre. Le serveur ne sait que faire et appelle le maître des lieux. L'aubergiste n'aime pas trop l'idée, mais quelques pièces d'or s'échangent discrètement et les hommes en noir obtiennent une chambre isolée, à bonne distance du groupe de la gavin. Ils se rendent instamment à leur chambre en portant un cercueil et préviennent l'aubergiste qu'il risque d'y avoir du bruit pendant la nuit, vu qu'ils sont censés veiller le corps en psalmodiant de minuit jusqu'à l'aube. Les deux cochers restent dans la salle principale pendant l'essentiel de la soirée avant de se rendre au dortoir. La compagnie de transport qui emploient les cochers a un arrangement avec l'auberge et prend en charge leurs frais de voyage.

21 heures 50

Ursula Kopfgeld arrive à l'auberge à dos de cheval. Une fois qu'elle a confié sa monture aux écuries, elle se rend dans la salle principale et réserve une chambre simple (chambre *r*) pour la nuit. Malgré son apparence, elle se montre plutôt sympathique et conversera avec joie.



Si on l'interroge sur les raisons de sa présence, elle prétendra travailler pour le conseil de la ville de Kemperbad, qui l'a chargée de transmettre un message à Nuln. Elle ne dira rien de plus sur sa prétendue mission, avançant qu'il s'agit d'une affaire confidentielle.

Il se peut qu'un PNJ masculin sans importance, tel qu'un serviteur ou un homme d'armes, lui fasse une proposition indécente. Le malheureux se retrouvera rapidement face contre terre et l'aubergiste interviendra pour éviter que cela dégénère en bagarre générale. Si l'un des PJ manque le premier de respect à Ursula, elle réagira de la même manière, en lui assénant toutes ses techniques de combat à mains nues, sans dégainer la moindre arme. L'aubergiste et le personnel de l'auberge interviendront 2 rounds plus tard, assistés d'autant de clients de l'établissement que nécessaire.

22 heures

Un serviteur en livrée descend des quartiers de la gavin et ordonne à tout son cortège de se retirer pour la nuit, étant donné qu'ils doivent repartir dès les premières lueurs de l'aube. Les divers laquais et hommes d'armes finissent leurs chopes et se rendent à contrecœur au dortoir.

À peu près au même moment, « Schmidt » se rend dans la salle principale pour commander une bouteille de vin. Tandis qu'il repart vers sa chambre, il est abordé par l'un des laquais de la gavin. Un échange orageux, quoique inaudible, s'ensuit et Schmidt se presse à l'étage, l'air fort contrarié. Le serviteur se rend de son côté au dortoir Un personnage doté de la compétence Lecture sur les lèvres pourra comprendre (par un test réussi) que le valet menace de révéler quelque chose au sujet de « Schmidt » à quelqu'un, mais ne découvrira rien d'autre.



22 heures 10

Bruno Franke revient dans la salle principale en affichant un large sourire et en regardant de tous les côtés de la pièce pour s'assurer qu'aucun autre membre du cortège de la gavin n'y est resté Il commande une chope de bière en demandant au serveur de « veiller à ce qu'il ait toujours de quoi se rafraîchir le gosier » et s'assoit à la table *a* avec les deux bateliers, qui sont encore là. Au bout de quelques minutes, une nouvelle séance de bras de fer débute. Ursula observe pendant quelques instants, puis défie Bruno en mettant cinq couronnes sur la table.

Bruno hésite pendant quelques instants, mais finit par relever le défi. Un petit attroupement se forme autour de la table alors que commence la partie Au départ, le bras de Bruno semble accuser le coup Il ne fait en réalité que se montrer courtois. Mais il applique rapidement plus de force et l'affrontement prend une tournure plus sérieuse. Ni l'un ni l'autre des adversaires ne semble bouger. Un filet de sueur vient fendre le front de Bruno, mais la partie paraît équitable. Puis, le bras d'Ursula commence à fléchir et Bruno, qui en a oublié ses manières courtoises, puise dans toute sa puissance pour la faire céder, lentement, mais sûrement.

Bien qu'il ait remporté la séance, Bruno considère Ursula avec respect et ils se mettent tous les deux à discuter autour d'une chope. Bruno en a fini avec les bras de fer pour la nuit.

Quelques minutes plus tard, un plateau de boissons fraîches est servi à Bruno. Rien d'anormal à cela puisque la bière à coulé à flots à cette table depuis qu'il s'y est assis, si ce n'est que cette fois, l'une des chopes est droguée Elle est prévue pour Bruno, mais vous devez bien faire attention à ce qu'il ne la boive pas car il aura d'autres choses à faire dans la soirée. Au lieu de cela, un PNJ sans importance ou l'un des aventuriers la consommera. Un poison appelé boviflore est dilué à la bière. Un personnage méfiant pourra en déceler l'odeur par un **test de Perception Assez difficile (–10%)**. Quiconque ingurgite le poison doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de s'évanouir pour 1d10 rounds. Si c'est un PNJ qui boit la chope, considérez qu'il manque son test.

Si la victime du poison perd connaissance, Bruno se contentera de faire un commentaire sur les gens qui ne tiennent pas l'alcool. Si l'un des aventuriers regarde en direction du comptoir à ce moment-là, un test de Perception réussi lui permettra de remarquer que l'un des membres du personnel affiche une mine inquiète et s'éclipse. Si les PJ décident de suivre cet individu, assurez-vous qu'il arrive à disparaître dans l'obscurité de l'arrière-cour.

22 heures 15

L'un des « initiés » descend dans la salle principale pour parler à l'aubergiste. Si les PJ réussissent un **test de Perception**, ils verront quelques couronnes s'échanger et un **test de Lecture sur les lèvres** réussi leur apprendra que les « initiés » attendent un bateau censé arriver au cours de la nuit et qu'ils demandent à l'aubergiste de les prévenir le moment venu. L'« initié » retourne dans sa chambre.

Dès que l'« initié » aura quitté la salle principale, Ursula ira parler à l'aubergiste. La compétence Lecture sur les lèvres pourra révéler aux aventuriers qu'elle interroge le propriétaire des lieux au sujet de ces initiés et qu'il lui répète ce qu'ils lui ont demandé. Quelques pièces supplémentaires passent d'une main à l'autre et Ursula retourne s'asseoir à la table de Bruno

22 heures 25

L'un des serviteurs de la gavin redescend et ordonne à Bruno d'aller se coucher, le prévenant que la gavin est allée jusqu'à sa chambre et l'a trouvée vide. Il repart à l'étage rapidement.

22 heures 40

Gustaf Rechtshandler descend dans la salle principale, vêtu d'une chemise de nuit et d'un peignoir en soie. Au même moment, l'un des trois membres de l'Ordo quitte sa table et se rend à l'étage Rechtshandler commande une bouteille d'eau-de-vie et l'emporte dans sa chambre (chambre *c*) Quelques minutes plus tard, les deux autres espions de l'Ordo remontent dans leur chambre (chambre *b*)

22 heures 45

L'un des membres de l'Ordo se présente devant la chambre de Rechtshandler. Il frappe à la porte et l'homme de loi vient lui ouvrir après quelques instants. Ils s'échangent quelques mots, parlant trop bas pour qu'on puisse les entendre, et Rechtshandler fait entrer l'homme. Environ une minute plus tard, le ton monte (ceux qui se trouvent dans le couloir ou dans les chambres adjacentes peuvent effectuer un **test de Perception** tandis que ceux qui écoutent directement à la porte n'ont besoin que d'un **test de Perception Facile (+20%)** En cas de réussite, les indiscrets comprendront que Rechtshandler refuse de se soumettre au chantage et que l'autre individu lui laisse entendre qu'il n'a pas le choix. Soudain, tout est à nouveau calme.

22 heures 50

Rechtshandler ouvre discrètement la porte de sa chambre pour jeter un œil dans le couloir. Si quelqu'un s'y trouve, il dira simplement qu'il croyait avoir entendu quelque chose et refermera la porte, avant de guetter à nouveau dans le couloir cinq minutes plus tard. Si la voie est libre, il traînera le corps de l'espion dans le passage. Si les PJ ne sont pas dans leur chambre à ce moment de la soirée, il se contentera d'y déposer le corps (par le plus grand des hasards). Sinon, il l'abandonnera dans l'armoire de la réserve.

23 heures

« Schmidt » redescend au rez-de-chaussée, les traits tirés et l'air inquiet Si les PJ sont toujours dans la salle principale, il s'approchera d'eux et demandera à l'un des aventuriers de transmettre un message au dortoir de sa part, offrant 10 co pour le dérangement. La mission consiste à dire à l'un des laquais de la gavin, un certain Hans Erpresser, que Schmidt désire le voir. Si les PJ ne se trouvent pas dans la salle principale, « Schmidt » engagera l'un des bateliers ou des cochers pour cette mission. Une fois qu'il a payé son messager, « Schmidt » retourne dans ses quartiers.

Erpresser va à la rencontre de « Schmidt ». Il frappe à la porte et est accueilli sans attendre. Un unique bruit sourd (audible par un **test de Perception** pour les personnages qui se trouvent au niveau de la porte ou par un **test de Perception Difficile (–20%)** pour ceux qui sont dans le couloir ou dans une chambre attenante) marque le meurtre du valet par « Schmidt ». Quelques instants plus tard, « Schmidt » ouvre précautionneusement sa porte pour vérifier que la voie est libre et tente de se débarrasser du corps de la même manière que Rechtshandler (cf. **22 heures 50**).

23 heures 15

Les PJ reçoivent un message délivré par l'un des serviteurs de la gavin, leur demandant de se rendre dans la chambre de l'avocat. Ce dernier leur explique que les voyageurs de la chambre *b* sont en train de le faire chanter et offre 250 co aux PJ s'ils se débarrassent d'eux. Pendant que Rechtshandler s'entretient avec les PJ, Ursala Kopfgeld quitte l'auberge pour *« aller voir si tout se passe bien aux écuries »*, alors qu'elle va en réalité espionner la chambre réservée par les contrebandiers.

Si les PJ acceptent l'offre de Rechtshandler, ils se rendront compte que la chambre des espions de l'Ordo n'est pas verrouillée, puisque les deux qui sont encore vivants attendent le retour du troisième et ne sont pas encore inquiétés par sa longue absence Si les PJ attaquent sur-le-champ, les espions seront pris au dépourvu car ils ne s'attendent pas du tout à être agressés. Si la rencontre génère du raffut pendant au moins 3 rounds, les hôtes des chambres voisines viendront voir ce qui se passe. Ils frapperont alors pendant 1 round à la porte et pénétreront dans la chambre au round suivant.

23 heures 30

On martèle à l'entrée principale de l'auberge. Au départ, le maître des lieux refuse d'ouvrir, mais il semble que celui qui demande à entrer est prêt à enfoncer la porte si nécessaire. Au bout de quelques minutes, l'aubergiste accepte enfin d'ouvrir. S'engouffre alors un jeune homme richement vêtu, mais passablement ivre, ainsi que trois grosses brutes à l'allure patibulaire. L'homme demande à savoir si un certain Friedrich von Pfeifraucher est bien ici, s'adressant bruyamment et agressivement à tous ceux qui se trouvent dans la salle principale Quand tout le monde lui aura annoncé que personne ne loge à l'auberge sous ce nom, il marquera une pause.

« *Son bateau est pourtant amarré à l'extérieur*, annonce-t-il. *Messieurs, il nous reste plus qu'à aller le chercher nous-mêmes, qu'en pensez-vous ?* » Il fait alors signe à ses hommes de main de monter à l'étage et une bagarre générale éclate tandis que le personnel de l'auberge, aidé de plusieurs clients, tente de l'en empêcher Que les PJ se trouvent ou non dans la salle principale à ce moment précis, faites en sorte que l'altercation remonte jusqu'à eux et que l'un des aventuriers perde une dague dans la confusion Ce dernier point est primordial pour la suite.

Si Thomas Prahmhandler, puisque c'est de lui qu'il s'agit, arrive à l'étage, il enfoncera une à une toutes les portes jusqu'à ce qu'il soit arrêté ou qu'il trouve von Pfeifraucher. Dans ce dernier cas, une scène aussi sordide que bruyante se déroulera, deux des brutes soulevant le noble par les pieds tandis que Prahmhandler le rosse allègrement. Le troisième homme de main retiendra la jeune femme en pleurs et l'obligera à regarder la scène. Au cours de cet événement, Ursula se rendra à nouveau dans la salle principale et cherchera automatiquement à en savoir plus sur ce qui se passe. Si l'échauffourée monte jusqu'à l'étage et s'y prolonge plus de trois rounds, quatre des hommes d'armes de la gavin (sans armes et sans armure, bien entendu) viendront jeter un œil et se joindront au personnel de l'auberge et aux clients pour tenter de mettre un terme à ce tapage.

23 heures 50

Si les deux espions de l'Ordo Ultima sont toujours vivants, ils se rendent dans la chambre de l'avocat où éclatera une violente dispute Le temps que quelqu'un arrive pour voir ce qui se trame, Rechtshandler sera déjà mort et la pièce aura été désertée et verrouillée de l'intérieur. Les espions se sont échappés par la fenêtre et rejoignent leur chambre par le toit en cinq minutes.

Pendant ce temps, Ursula Kopfgeld se rend dans sa chambre et verrouille la porte

Minuit

De grands cris et une énorme dispute éclatent dans la chambre des contrebandiers. L'aubergiste tente d'empêcher les gens de s'y rendre, en expliquant que les « initiés » lui ont précisé qu'ils devaient pratiquer des offices sur le corps pendant toute la nuit Mais il changera d'avis au bout de quelques minutes et décidera d'aller leur toucher deux mots, acceptant avec joie tous ceux qui voudront l'y accompagner. Alors qu'il s'approche de la porte de la chambre, tout redevient subitement calme. L'un des « initiés » ouvre la porte à la demande de l'aubergiste et s'excuse pour le dérangement, en promettant de faire moins de bruit pour le reste de la nuit. À l'intérieur, deux « initiés » sont solidement assis sur un troisième. Celui de la porte explique alors que leur frère souffre parfois de spasmes, étant particulièrement sensible aux vibrations de l'Au-delà. Cela en fait un prêtre de Morr de premier ordre mais s'avère aussi parfois problématique. L'aubergiste retourne à ses occupations, quelque peu désorienté.

Le vacarme était engendré par l'objet de la mission des contrebandiers qui a repris connaissance alors que les effets de la drogue se dissipaient, mais aussi par les tentatives des hors-la-loi pour le réduire au silence. Si les PJ accompagnent l'aubergiste jusqu'à la chambre, ils pourront peut-être s'étonner de voir que les « initiés » sont désormais quatre ! S'ils en font la remarque, l'aubergiste leur répondra qu'ils se trompent probablement et sera plus que réticent pour retourner dans la chambre des « initiés » ou même laisser quiconque le faire (un **test de Charisme**



Difficile (–20%) pourra le faire changer d'avis). Si quelqu'un se rend à nouveau dans la chambre, il y trouvera trois « initiés ». Les contrebandiers ont assommé leur cargaison et l'ont cachée sous un lit.

Minuit 10

Glimbrin se rend au dortoir. Les bateliers et les cochers se retirent également.

Minuit 20

Un cri de femme retentissant provient de l'aile de la gavin. Quand les PJ arrivent dans ces quartiers, ils trouvent un certain nombre de laquais et d'autres clients amassés autour de la porte de la chambre de Bruno. Ce dernier a été trouvé mort, une dague plantée entre les deux omoplates. Tous les clients de l'auberge sont réveillés et convoqués dans la salle principale. Il sera à ce moment évident que d'autres personnes sont mortes ou ont disparu.

L'aubergiste sera alors convaincu qu'il y a un assassin dans les parages et conseillera à tout le monde de bien s'enfermer dans sa chambre et de ne pas bouger jusqu'à l'aube, où il pourra envoyer quérir les patrouilleurs.

Avant que tout le monde aille se coucher, la gavin exposera la dague qui a tué Bruno aux yeux de tous. Les aventuriers la trouveront curieusement familière, puisqu'il s'agit de celle qui fut volée sur l'un d'entre eux vingt minutes plus tôt. Si le propriétaire de la dague ne se dénonce pas immédiatement, l'un des membres du personnel de l'auberge (celui qui a volé la dague, bien entendu) déclarera avoir vu une dague identique à la ceinture du PJ. Il sera alors demandé à l'aventurier de présenter son arme, ce que, bien entendu, il ne pourra faire. Un murmure inquiétant commence à parcourir la salle. Faites de votre mieux pour faire comprendre au joueur que son personnage a toutes les chances de se faire lyncher. Si le personnage tente de s'en sortir en expliquant que la dague a disparu de sa ceinture au cours de l'altercation de minuit, il lui faudra réussir un **test de Charisme Difficile (–20%)** pour



convaincre son auditoire. Les gens risquent fort de préférer l'explication plus simple selon laquelle le PJ serait le meurtrier.

Une fois que toutes les accusations et innocences clamées ont été exprimées, la gavin prend la parole

« *Par les pouvoirs que ma tante m'a conférés, il est de mon droit d'exercer la justice impériale et il semble opportun que je n'y renonce pas en la présente occasion, d'autant plus que j'apparais comme la partie civile dans cette affaire. En conséquence, je décide que ce groupe sera enfermé dans sa chambre jusqu'au matin, après quoi je déciderai du sort de ses membres. Toute arme et tout équipement sera retiré de leur chambre et une garde sera assurée devant la porte et une autre sous leur fenêtre. En revanche, je vous condamne*, dit-elle en pointant du doigt le PJ combattant du groupe qui semble le plus robuste, *à remplacer mon champion assassiné jusqu'à ce que j'en décide autrement.* » Une nouvelle rumeur fait le tour de la salle, mais personne n'ose remettre son jugement en question.

Le corps de Bruno est remis aux « initiés » par la gavin, qui leur demande de le veiller jusqu'à l'aube. Ils acceptent cette responsabilité et emportent le corps dans leur chambre, enveloppé dans une couverture, comme tous les autres cadavres qui ont été découverts jusque-là.

Les PJ sont enfermés dans leur chambre, deux des hommes d'armes de la gavin restant de l'autre côté de la porte et deux autres assurant le guet sous la fenêtre. Soyez clair : il y a bien trop de monde dans l'auberge pour que les personnages puissent s'échapper à ce stade de l'aventure. Toutes leurs armes et tout leur équipement leur sont confisqués par les hommes d'armes de la gavin. Le personnage choisi par la gavin comme nouveau champion est amené dans la chambre de Bruno (chambre *d*) et séquestré.

Une demi-heure après cela, tout le monde retourne se coucher

1 heure 20

Un serviteur se présente devant la chambre des PJ et leur annonce que la gavin désire leur parler. Ils sont guidés jusque dans ses quartiers (chambre *a*) par quatre hommes d'armes qui font escale en cours de route pour récupérer le nouveau champion. La gavin les attend, toujours en tenue de soirée. Après avoir ordonné aux gardes d'attendre à l'extérieur, elle s'adresse aux PJ :

« *J'en suis vraiment désolée, mais il était nécessaire que je vous fasse séquestrer. Cela semblait être la seule manière d'apaiser tout le monde. Je crois à votre innocence ; personne n'est assez stupide pour laisser sa propre dague en guise d'indice. Enfin, il ne nous reste plus que jusqu'à l'aube pour découvrir le véritable meurtrier de Bruno. Je suis persuadée que Dammenblatz est derrière tout cela car je dois me rendre à Kemperbad pour un procès dans lequel nous sommes opposés. Si je ne me trompe pas, ses espions feront tout pour tuer mon nouveau champion.* Elle accorde alors un sourire plein d'ironie au personnage concerné *Mais cette fois, vous l'attendrez tous de pied ferme Mes hommes surveillent votre chambre pour sauver les apparences, mais vous allez passer le reste de la nuit dans la chambre de Bruno. Choisissez une arme et elle vous sera rendue... non, pas plus d'une. Je ne veux pas prendre le risque que vous vous échappiez. Et bien, allons-y, la nuit touche à sa fin.* »

Les PJ reçoivent chacun un objet issu de leurs armes et de leur équipement, avant d'être enfermés dans la chambre de Bruno. Les hommes d'armes reprennent leur poste devant la chambre des PJ et celle de Bruno. Il n'est pas censé y avoir de lumière dans la chambre, c'est pourquoi les PJ sont obligés de s'asseoir dans le noir, en attendant que quelque chose se passe Chacun des personnages doit tenter un **test de Force Mentale**. En cas d'échec, le PJ s'endort avant l'événement suivant

2 heures

Un léger grattement se fait entendre depuis la cheminée. Toute personne éveillée l'entendra si elle réussit un **test de Perception** Les personnages endormis devront en passer par un **test de Perception Très difficile (–30%)** pour être réveillés par le bruit.
Si les PJ se précipitent pour voir de quoi il retourne ou se font remarquer d'une manière ou d'une autre, le bruit cessera sur-le-champ. S'ils restent discrets, quelqu'un descendra par la cheminée et pénétrera dans la chambre. Toute personne dotée de la Vision nocturne reconnaîtra la silhouette comme l'un des membres du personnel de l'auberge. Le serveur, qui discerne à peine les formes dans l'obscurité, rampera prudemment jusqu'au lit, comptant sur sa mémoire pour éviter de heurter quoi que ce soit S'il est attaqué, il tentera de s'enfuir par la fenêtre ou la cheminée et les deux gardes postés à l'extérieur feront irruption dès les premiers bruits suspects. Les personnages qui sont endormis au moment où l'intrus arrive par la cheminée ont droit à un **test de Perception** pour se réveiller au premier round de combat, sans quoi ils ne peuvent agir. Le test sera modifié en fonction de l'intensité sonore de l'affrontement. Les personnages endormis s'éveilleront automatiquement au second round s'ils ne l'ont pas fait jusque-là.

Si le serveur est fait prisonnier, les gardes s'occuperont de le lier et le bâillonner, en attendant de pouvoir montrer cette belle prise à la gavin au petit matin.

4 heures 30

L'aube pointe. La gavin convoque tout le monde dans la salle principale de l'auberge, mais personne ne répond quand le propriétaire des lieux frappe à la porte des contrebandiers La porte est alors forcée et une scène d'horreur est dévoilée : les trois « initiés » gisent morts et le cercueil avec lequel ils se sont présentés est fracassé et contient un cadavre frais, mais sans tête. Ursula Kopfgeld manque également à l'appel et son cheval a disparu des écuries.

Une fois que tout le monde est rassemblé, la gavin fait venir le prisonnier des PJ. Elle explique que l'homme est au service du freiherr von Dammenblatz et qu'il est responsable du meurtre de Bruno ainsi que d'une tentative d'assassinat sur son nouveau champion désigné. Elle ordonne l'enfermement du serveur, en attendant de le livrer aux patrouilleurs à la première occasion. Après quoi, chacun retourne à ses occupations La nuit fut animée et les participants ne sont pas prêts de l'oublier

CONCLUSION DE L'AVENTURE

Points d'expérience

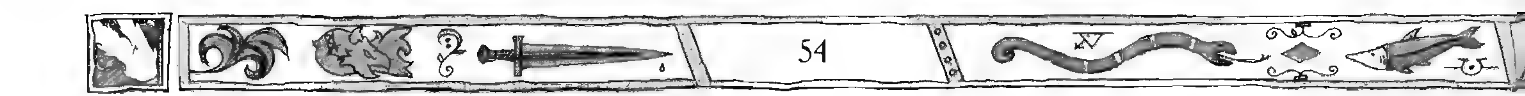
Les éléments suivants sont dignes de points d'expérience :

- **Participer à l'arrestation du meurtrier de Bruno :**
  30 xp par personne.
- **Éliminer les espions de l'Ordo Ultima :**
  10 xp par PJ y ayant contribué
- **Battre Bruno au bras de fer :**
  5 xp.
- **Empêcher directement Prahmhandler de mettre la main sur Pfeifraucher :**
  10 xp par PJ y ayant contribué.

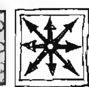
Les PJ peuvent amener l'aventure à une conclusion satisfaisante de bien des manières, qui restent trop nombreuses pour être énumérées ici. Pour le reste de l'aventure, attribuez 10 à 30 points pour primer la qualité de l'interprétation de chaque PJ (intelligence, perspicacité, caractère divertissant, diplomatie, tact, etc.) et 25 à 50 points par PJ pour récompenser l'efficacité générale du groupe dans l'aventure.

Que se passe-t-il après ?

Si vous cherchez à reprendre le fil de votre campagne, vous pouvez faire en sorte que la gavin permette à son nouveau « champion » de reprendre le cours de sa route, lui expliquant qu'il n'avait endossé ce







statut que pour leurrer le meurtrier et que, de toute façon, elle ferait elle-même un bien meilleur champion...

En revanche, elle offrira 50 co à chaque personnage pour les récompenser de leur aide et pourra constituer un précieux contact à l'avenir.

D'un autre côté, vous pouvez prolonger l'aventure en faisant insister la gavin pour que son nouveau champion l'accompagne jusqu'à Kemperbad. Il sera payé 5 co par jour, en plus d'être logé et nourri, avec une prime de 250 co s'il remporte l'affaire. Le reste du groupe peut également se joindre au cortège, bénéficiant alors de 1 co par jour, du gîte et du couvert. Les aventuriers peuvent voyager dans leur embarcation, s'ils en possèdent une, tandis que le convoi de la gavin emprunte la route qui longe la rivière. Le trajet jusqu'à Kemperbad se passe sans encombre, à moins que vous ne décidiez de placer un autre agent de Dammenblatz sur leur route, qui tentera d'éliminer le champion dans une autre auberge. La présence de la gavin donnera par ailleurs aux PJ l'assurance de ne pas être ennuyés par les patrouilleurs ou autres représentants officiels.

Arrivé à Kemperbad, le « champion » se retrouvera dans l'arène, avec l'arme et l'armure de son choix, pour affronter le champion de Dammenblatz (référez-vous au profil du Gladiateur). Le duel est au premier sang, si bien que le personnage qui perd le moindre point de Blessures perdra également l'affrontement et l'affaire judiciaire. Dès qu'un combattant sera blessé, les soldats qui surveillent le procès accourront pour séparer les adversaires. Si le vainqueur n'est autre que l'aventurier, la gavin Maria-Ulrike sera aux anges et lui achètera tous ce qu'il fera mine de demander dans la journée qui suivra le procès. Si le PJ perd le combat, la gavin sera condamnée à payer une forte amende et les aventuriers seront fermement congédiés. Ils seraient d'ailleurs bien inspirés de quitter Kemperbad au plus vite...

PERSONNAGES NON JOUEURS

Voici les profils des divers PNJ de l'aventure.

GAVIN MARIA-ULRIKE

Carrière : Noble
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	31%	28%	28%	34%	39%	45%	46%

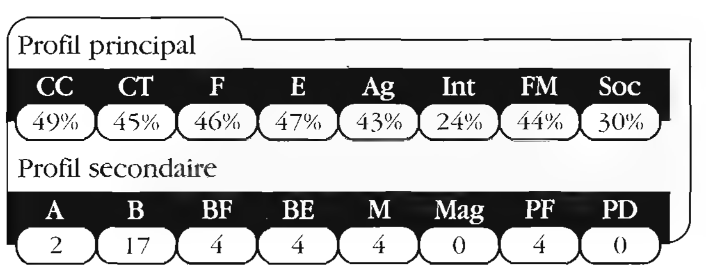
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Jeu, Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Résistance à l'alcool
Talents : Éloquence, Étiquette, Intelligent, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Sang-froid
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : main gauche
Dotations : trop nombreuses pour être énumérées

BRUNO FRANKE

Carrière : Champion de justice (ex-Gladiateur, ex-Vétéran)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	45%	46%	47%	43%	24%	44%	30%

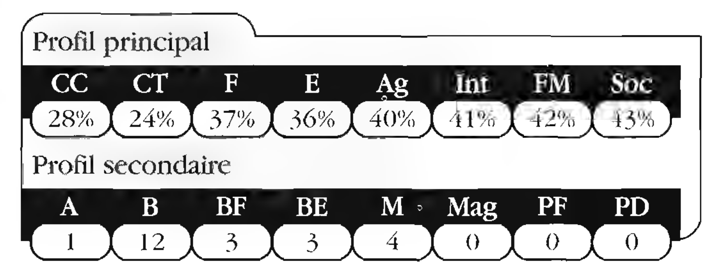
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	4	0	4	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Ambidextre, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes d'escrime, armes lourdes, armes de parade, fléaux), Résistance accrue, Sain d'esprit
Armure : armure moyenne (manteau de mailles à manches, armure de cuir complète)
Points d'armure : tête 1, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : fléau d'armes, fleuret, arme à deux mains (hache à deux mains), arme à une main (épée), coup-de-poing, main gauche
Dotations : potion de soins, 10 mètres de corde

GUSTAF RECHTSHANDLER

Carrière : Érudit (ex-Étudiant)
Race : humain



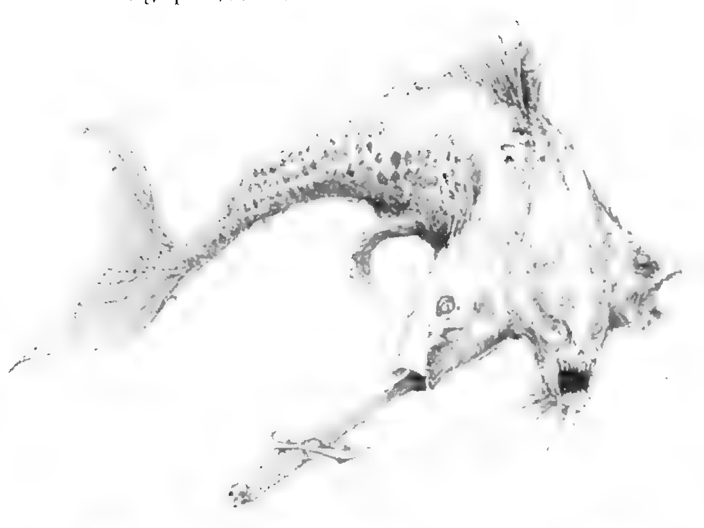
Profil principal

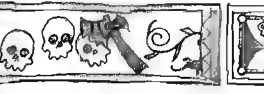
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	24%	37%	36%	40%	41%	42%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

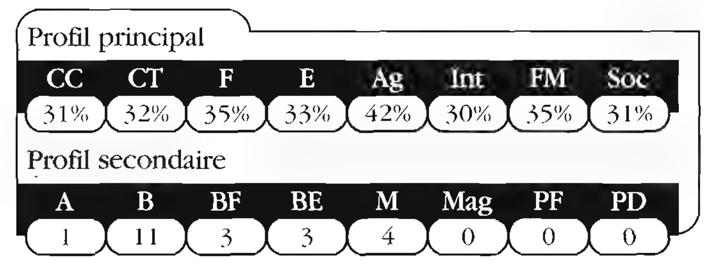
Compétences : Commérage, Connaissances académiques (arts, droit +10%, philosophie), Connaissances générales (Empire +10%, Estalie, halflings), Évaluation, Fouille, Langue (classique +10%, reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité visuelle, Calcul mental, Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main
Dotations : bijoux d'une valeur de 250 co, deux livres de droit, accessoires de calligraphie, 750 co





SERVITEURS DE LA GAVIN

Carrière : Serviteur
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	32%	35%	33%	42%	30%	35%	31%

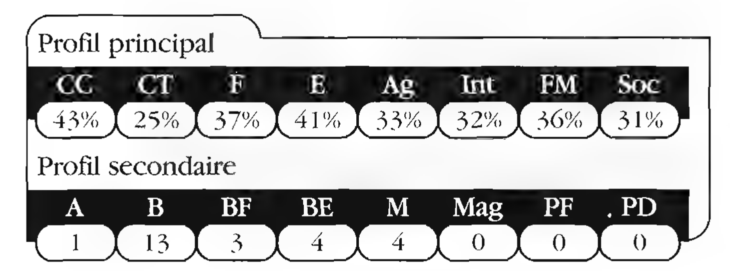
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Langue (reikspiel), Marchandage, Perception, Soins des animaux
Talents : Course à pied, Étiquette, Fuite, Réflexes éclair, Résistance accrue
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : vêtements de bonne qualité (les serviteurs de la gavin portent tous sa livrée), chope en étain, boîte d'amadou, lampe-tempête, huile pour lampe

HOMMES D'ARMES DE LA GAVIN

Carrière : Garde du corps
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	25%	37%	41%	33%	32%	36%	31%

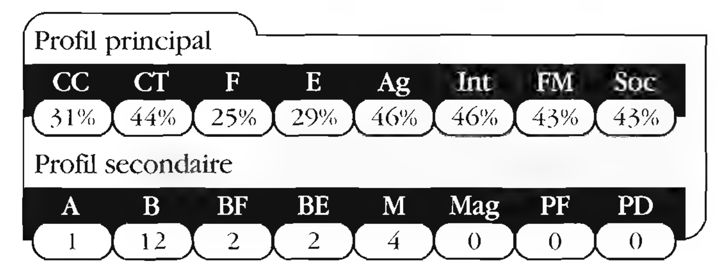
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Dur à cuire, Force accrue, Maîtrise (armes de jet, armes de parade), Sang-froid
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : rondache, arme à une main (épée), coup-de-poing
Dotations : 20 pa

FAUX INITIÉS DE MORR

Carrière : Contrebandier
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	44%	25%	29%	46%	46%	43%	43%

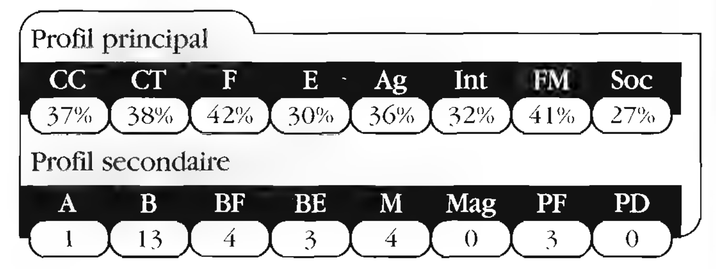
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	2	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Natation, Perception
Talents : Code de la rue, Sain d'esprit, Sang-froid
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin) et dague
Dotations : toge d'initié de Morr, 2 co

URSULA KOPFGELD

Carrière : Chasseur de primes
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	38%	42%	30%	36%	32%	41%	27%

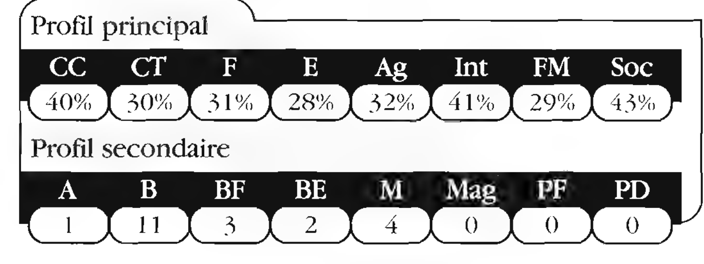
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	3	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage, Survie
Talents : Ambidextre, Camouflage rural, Coups assommants, Coups puissants, Force accrue, Maîtrise (armes paralysantes)
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arbalète, arme à une main (épée), filet
Dotations : menottes, 10 carreaux, 10 mètres de corde, 50 co

JOSEF AUFWIEGLER (« LE CADAVRE »)

Carrière : Agitateur
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	30%	31%	28%	32%	41%	29%	43%

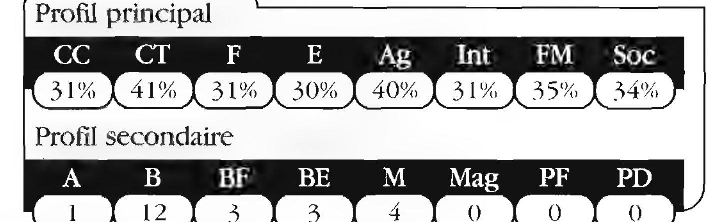
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (droit, histoire), Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Langue (bretonnien, reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception
Talents : Combat de rue, Éloquence, Fuite, Résistance accrue, Sociable
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : aucune

COCHERS

Carrière : Cocher
Race : humain

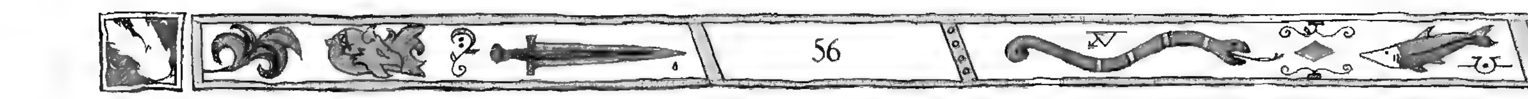


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	41%	31%	30%	40%	31%	35%	34%

Profil secondaire

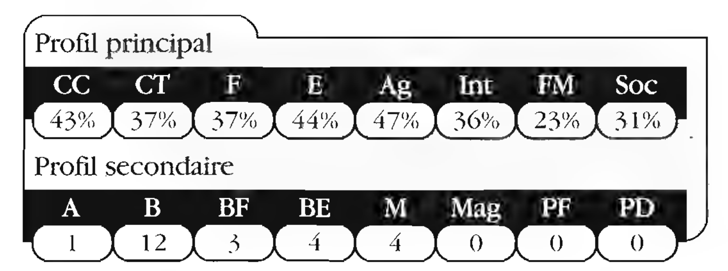
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0



Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Équitation, Langue (bretonnien, reikspiel), Marchandage, Orientation, Perception, Soins des animaux
Talents : Dur à cuire, Grand voyageur, Intelligent, Maîtrise (armes à feu)
Armure : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), tromblon
Dotations : instrument de musique (corne de brume), poudre et munitions pour 10 tirs de tromblon

BATELIERS

Carrière : Batelier
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	37%	37%	44%	47%	36%	23%	31%

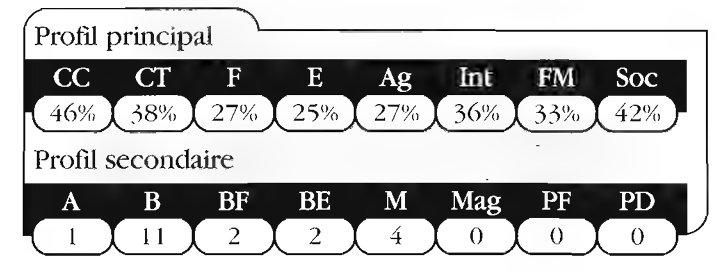
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie
Talents : Acuité visuelle, Grand voyageur, Résistance aux maladies, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin)
Dotations : bac, 2 pa

FREIHERR FRIEDRICH VON PFEIFRAUCHER (« JOHANN SCHMIDT »)

Carrière : Noble
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	38%	27%	25%	27%	36%	33%	42%

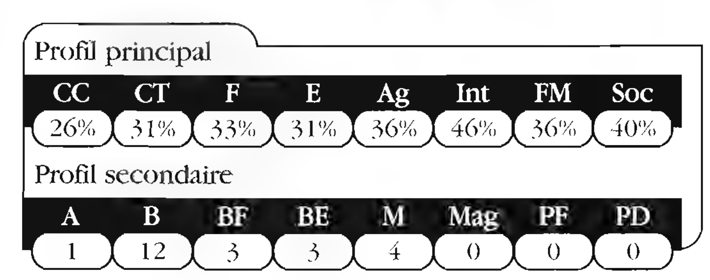
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	2	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Résistance à l'alcool
Talents : Acuité auditive, Calcul mental, Chance, Étiquette, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade)
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : main gauche et rapière
Dotations : bijoux d'une valeur de 250 co, atours de noble, 200 co

FRAULEIN HANNA LASTKAHN (« FRAU SCHMIDT »)

Carrière : Bourgeois
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	31%	33%	31%	36%	46%	36%	40%

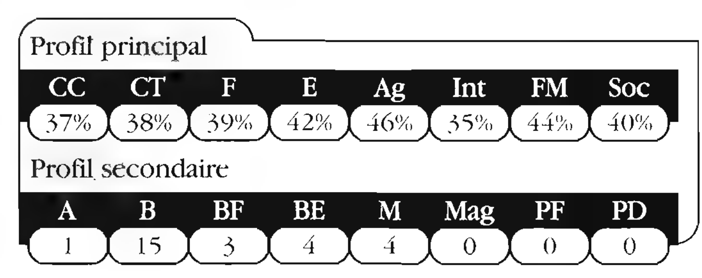
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel +10%, tiléen), Marchandage, Perception
Talents : Acuité auditive, Dur en affaires, Intelligent, Sociable
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : vêtements de bonne qualité, 10 co

THOMAS PRAHMHANDLER

Carrière : Marchand (ex-Artisan)
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	38%	39%	42%	46%	35%	44%	40%

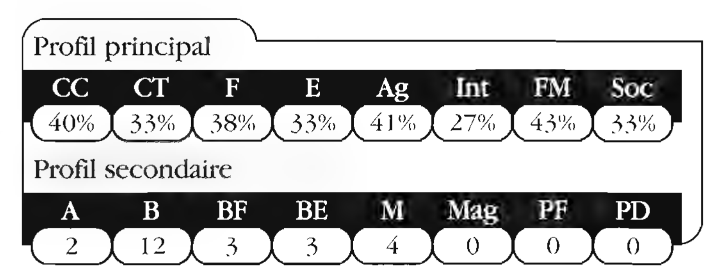
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation +10%, Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (charpentier naval, marchand +10%), Perception, Soins des animaux
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Sain d'esprit
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : dague et fouet
Dotations : 56 co

HOMMES DE MAIN DE PRAHMHANDLER

Carrière : Coupe-jarret
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	33%	38%	33%	41%	27%	43%	33%

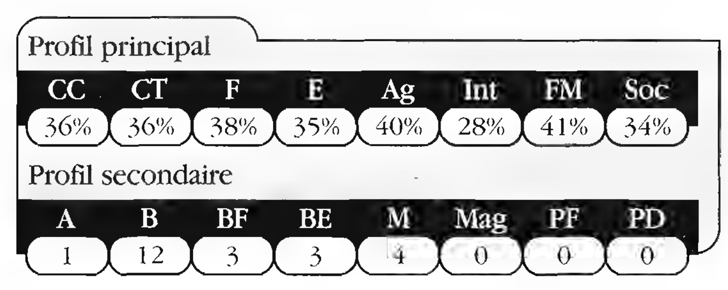
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Lutte, Réflexes éclair, Résistance accrue, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de cuir et gilet de mailles)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), coup-de-poing
Dotations : aucune

AGENT DE DAMMENBLATZ

Carrière : Chasseur de primes
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	36%	38%	35%	40%	28%	41%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Pistage, Survie
Talents : Camouflage rural, Coups assommants, Coups puissants, Maîtrise (armes paralysantes), Résistance accrue, Sociable
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (masse d'armes) et dague
Dotations : 3 doses de mandragore, 6 doses de boviflore

CULTISTES DE L'ORDO ULTIMA

Carrière : Initié
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	31%	39%	41%	32%	45%	41%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	3	0

Compétences : Commérage, Charisme, Connaissances académiques (astronomie, théologie), Connaissances générales (Empire), Langue (langage sombre, reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception, Soins
Talents : Éloquence, Force accrue, Réflexes éclair, Résistance à la magie, Résistance aux maladies
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin)
Dotations : tous les membres de l'Ordo ont un symbole représentant un O compris dans un U tatoué sur le sein gauche

GLIMBRIN HAUTECHAUSSE

Carrière : Voleur
Race : halfling

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23%	43%	15%	29%	50%	33%	30%	52%

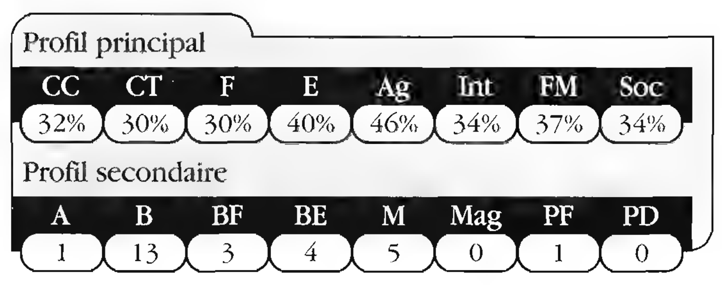
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	1	2	4	0	2	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Évaluation, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Perception
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Fuite, Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : 2 dagues
Dotations : outils de crochetage, besace, 150 co de bijoux volés, 25 co

PERSONNEL DES TROIS PLUMES

Carrière : Serviteur
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	30%	30%	40%	46%	34%	37%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	5	0	1	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux
Talents : Course à pied, Étiquette, Fuite, Réflexes éclair, Résistance accrue
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme improvisée
Dotations : plateau de service et couverts



– LEURRE DES COMTES –

Cette aventure peut se dérouler dans n'importe quel site isolé de l'Empire. Les PJ sont en déplacement pour une raison sans rapport avec le scénario quand ils sont témoins d'une scène déchirante. Un jeune homme, Gustav Vonreuter, gît mourant sur le bord de la route, apparemment victime d'une bande d'hommes-bêtes qui l'ont laissé pour mort. Ses dernières volontés sont simples : que les PJ informent sa famille de son décès, ce qui, d'après Gustav, leur vaudra une récompense consistante. Cela s'avérera bien entendu plus ardu qu'il n'y paraît

Ce que les personnages ne savent pas, du moins au début, c'est que Gustav Vonreuter est en réalité un fantôme envoyé par Ondurin Vonreuter, son nécromancien de père, pour attirer des voyageurs jusqu'au domaine familial, Schloss Vonreuter. Ondurin a l'intention de se servir d'eux pour ses ignobles expériences nécromantiques. Les PJ auront tout intérêt à bénéficier de l'assistance du reste de la maison Vonreuter s'ils doivent affronter Ondurin et veulent avoir une chance de s'en sortir vivants.

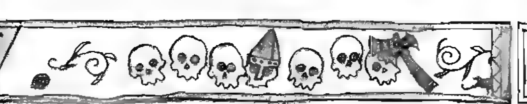
L'aventure reste très linéaire jusqu'au point où les PJ vont comprendre qu'il y a un énorme problème. Le reste de l'histoire dépend essentiellement de leurs choix, en particulier des membres de la famille Vonreuter à qui ils vont faire confiance dans leur lutte contre Ondurin. Le site principal de l'aventure est appelé Schloss Vonreuter. Il s'agit d'un énorme complexe en décrépitude fait de couloirs abandonnés et d'impasses, perdu au milieu des bois et loin de toute ville. Hormis ces contraintes, l'aventure peut se situer dans n'importe quelle contrée de l'Empire pour s'adapter aux pérégrinations des PJ. Elle présente également une ambiance gothique avérée, avec sa famille déchue, sa folie sous-jacente, son mal insondable et une pléthore de morts-vivants titubants.

Leurre des Comtes est un scénario qui convient à des personnages arrivant au terme de leur carrière de départ. Des aventuriers moins expérimentés risquent d'avoir du mal à vaincre certains morts-vivants, tandis que des personnages plus chevronnés auront probablement à leur disposition des sorts qui risqueraient de mettre en péril certains éléments essentiels de l'histoire. De nombreux adversaires présentent les talents Effrayant et Terrifiant. C'est pourquoi il ne sera pas superflu de réviser les règles concernant la Peur et la Terreur, page 198 de la section du meneur de jeu du livre de règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle*.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Ondurin Vonreuter est le dernier chef de famille de la lignée Vonreuter, clan de férus de sorcellerie et de magiciens noirs dont l'origine remonte très loin dans l'histoire de l'Empire. Ondurin est le dernier pratiquant de la sorte de sa famille. Alors qu'il n'était qu'un jeune homme, Ondurin, inspiré par les enseignements de ses aînés mais également désenchanté par la tradition conservatrice de leurs études, choisit de faire cavalier seul en se promettant de mettre ses recherches en pratique plutôt que de se noyer dans les grimoires abstraits de ses ancêtres. Sa spécialité n'était autre que la nécromancie et sa passion consistait à animer la chair morte. Ondurin était obsédé par les possibilités que permettaient le façonnage et l'assemblage de viande morte-vivante, qui restaient impossibles avec des vivants.

Le jeune Ondurin était riche et intelligent, mais il avait besoin de matière Il racheta une vieille maison, un presbytère qui appartenait autrefois à la famille Feirsinger et qui devint par la suite le cœur de Schloss Vonreuter. Ondurin profita de son isolement pour s'adonner à des expériences encore plus terribles. Il acheta des morts auprès des trafiquants de cadavres et récolta des spécimens d'animaux rares et inhabituels, sur lesquels il pratiqua l'animation et toutes sortes de greffes. Les premiers essais d'Ondurin se montrèrent peu convaincants. Il restait désespérément inférieur à ses ancêtres et ses quelques créations s'avéraient aussi stupides que faibles. Il commença à se plonger dans des sources d'information de plus en plus ésotériques : les élucubrations de déments séquestrés dans les prisons des cités de



l'Empire, les scandaleux journaux de voyage d'aventuriers ayant traversé l'Arabie, la Lustrie ou les Terres du Sud, et d'autres livres interdits qu'il obtint à grand coût auprès des bibliothèques de l'Église de Sigmar et des collèges de magie.

Tout allait très bien, jusqu'à ce qu'Ondurin se persuade qu'il lui fallait plus que des connaissances pour véritablement atteindre ses objectifs. Il lui fallait une qualité supérieure de matière brute. En termes plus simples : il avait besoin de sujets vivants. Cela s'avéra une entreprise plus délicate que les expériences sur les morts, car si nombreux étaient ceux qui se montraient prêts à gagner de l'argent en vendant des cadavres, plus rares étaient les individus enclins à marchander les vivants. C'est alors qu'Ondurin entreprit lui-même d'acquérir ses sujets. Il invita ses voisins dans son manoir et les drogua, en plus des voyageurs qu'il fit enlever sur la route par des criminels engagés pour l'occasion. À cette époque, Ondurin était déjà un homme mûr et réalisait qu'il lui faudrait également quelqu'un pour transmettre son savoir. C'est ainsi qu'il trouva sa femme parmi ses victimes : Sanne, soumise à sa volonté après un sauvage lavage de cerveau. Elle lui donna cinq enfants : Gustav, Wilhelmina, Jonah, Sothelin et Anya.

Ondurin se montra trop indulgent avec Gustav, le laissant chevaucher au-delà de Schloss Vonreuter. Gustav esquiva les multiples tentatives d'Ondurin visant à lui transmettre ses secrets de nécromancie et osa même, une nuit, se rebeller ouvertement, le menaçant d'aller quérir les répurgateurs pour qu'ils s'occupent de son perfide et vieillissant père. Ondurin le tua sans hésiter et, par le biais de quelques-uns des plus complexes rituels de sa connaissance, lia son âme à la sienne. Si le jeune garçon ne lui avait pas obéi de son vivant, il allait bien être obligé de le faire dans la mort. Ondurin jura de ne pas commettre la même erreur avec ses autres enfants, si bien qu'il leur proscrit toute excursion en dehors du Schloss et s'efforça de miner leur force d'âme jusqu'à ce qu'ils se montrent aussi malléables que Sanne. C'est au cours de ces années que la folie s'empara de Jonah et qu'Ondurin l'enferma dans une chambre verrouillée, avec l'intention d'étudier sa démence. Wilhelmina et Sothelin, qui se résolurent à la domination de leur père, ne manquèrent pas de devenir ses enfants chéris, contrairement à la jeune Anya, aussi têtue que désobéissante. Ondurin ne put la soumettre à ses caprices. C'est pourquoi il la maltraita bien plus que les autres jusqu'à en faire une enfant traumatisée.

Durant toutes ces années, Ondurin en profita pour ajouter des couloirs sinueux, des pièces aux formes malicieuses et de nombreux culs-de-sac à l'habitation décrépie, développant ainsi le domaine tentaculaire de Schloss Vonreuter. Il y séquestra Jonah avec toutes les personnes encore vivantes qu'il avait capturées. Il laissait même parfois les sujets de ses expériences vaquer librement car la magie nécromantique avait à ce point ébranlé le manoir que toute évasion était quasiment vouée à l'échec.

Malgré ses progrès évidents, Ondurin éprouva le besoin d'acquérir davantage de cobayes. Il était persuadé de toucher du doigt des secrets de nécromancie qui allaient imposer le respect à ses timorés ancêtres, mais il lui fallait travailler plus encore. C'est alors qu'il imagina un stratagème capable de guider directement les voyageurs à Schloss Vonreuter, où il les piégerait sans mal dans le dédale de son domaine, en attendant de les cueillir à loisir en vue d'un petit passage au laboratoire. Il ordonna au fantôme de Gustav de pénétrer dans un corps de sa création et mit au point la ruse qui devait amener de nombreux candides bienfaiteurs et aventuriers jusqu'à sa demeure.

Mais Ondurin ignorait que l'esprit de Gustav prenait progressivement l'ascendant sur le sort qui l'accablait, jusqu'à ce qu'un beau jour, un certain groupe d'aventuriers soit guidé jusqu'au domaine et que l'âme de Gustav choisisse de les aider à s'évader.

DÉVELOPPEMENT DE L'HISTOIRE

Scène 1 : la route des ruines

Progressant sur la route, vous remarquez quelque chose juste après une courbe. Un jeune homme gît au bord du chemin. Ses blessures sont manifestement critiques, des entailles énormes au niveau de la poitrine et de l'abdomen. Il s'agissait assurément d'un garçon avenant et bien bâti, mais son fluide vital s'épanche désormais dans la boue. Pas de doute : l'attaque fut violente et brutale. L'épée du jeune homme, brisée, repose à côté de sa main et la boue est criblée d'empreintes de pas. Puisant dans ses dernières forces, il lève les yeux vers vous et essaye de parler.

Si les personnages aident le jeune homme, ils apprendront qu'il se nomme Gustav Vonreuter. Il retournait chez lui quand il fut assailli par de cruels hommes-bêtes qui l'ont tailladé avant de retourner dans les sombres profondeurs des bois. Un **test de Soins** réussi révélera qu'il se trouve aux portes de la mort, sans espoir de guérison. Les PJ ne peuvent désormais rien pour lui, si ce n'est exaucer ses dernières volontés.

« Mon heure est arrivée et je l'accepte. Mais ma famille... Je vous en prie, vous qui avez tenté de secourir un étranger trépassant, je vous présente une dernière requête. Le domaine de ma famille, Schloss Vonreuter, ne se trouve qu'à quelques jours à l'est. Prenez ceci, le sceau de ma famille... Ce sera la preuve que vous dites la vérité... Allez-y et racontez-leur ce qui est arrivé à leur fils, qu'ils le pleurent en paix. »

Gustav tend le sceau de sa famille en tremblant, un disque de fer de la taille de la main, sur lequel est estampé le symbole de la famille Vonreuter : une hache enveloppée d'un serpent. Si les personnages insistent pour recevoir quelque chose en récompense de cette mission, Gustav leur répondra que sa famille est très riche et qu'elle saura les rétribuer généreusement. Une fois qu'il s'est assuré que les PJ ont bien compris ce qu'il attend d'eux, Gustav retombe sur le sol, un filet de sang au coin de la bouche. Il agonise dans un dernier souffle et meurt.

Des PJ mettant à profit la compétence **Pistage** trouveront quelques traces menant dans la forêt s'ils réussissent leur test, mais perdront toute piste au-delà de quelques mètres de la route. La raison en est simple (et inconnue des personnages) : il n'y a jamais eu d'hommes-bêtes.

« Gustav » est en réalité l'une des créations nécromantiques d'Ondurin Vonreuter, un corps à l'image de Gustav possédé par le fantôme de ce dernier. Le fantôme est assujetti à la magie d'Ondurin, qui l'a obligé à mettre ce stratagème à exécution à plusieurs reprises, attirant de nombreux voyageurs vers Schloss Vonreuter. Ondurin est un nécromant compétent, si bien que la ressemblance s'avère parfaite et tout à fait réaliste. Rien ne pousse les personnages, si ce n'est la méfiance naturelle, à penser que Gustav puisse être autre chose qu'un homme moribond exprimant ses dernières volontés.

Les PJ vont devoir décider s'ils honorent ou non la requête de Gustav et, le cas échéant, quand. Il se peut que la mort tragique du jeune homme ou la promesse d'argent facile suffise à les pousser rapidement jusqu'à Schloss Vonreuter. Mais ils pourront également reporter la mission à plus tard, surtout s'ils sont déjà sur une affaire plus pressante. Il est tout de même à souhaiter qu'ils finissent par mettre le cap sur Schloss Vonreuter. Sans cela, ils n'auront jamais la moindre idée des horreurs qu'ils ont évitées de peu.

Scène 2 : rencontre avec les Vonreuter

La soirée est bien avancée quand vous vous présentez devant la demeure de la famille Vonreuter. Schloss Vonreuter est loin de toute route digne de ce nom et n'est accessible que par un chemin sinueux à travers une épaisse et sombre forêt. À l'approche de la demeure, la forêt donne sur une large clairière, au milieu de laquelle se dresse Schloss Vonreuter.

Le domaine des Vonreuter n'était autrefois qu'une unique maison majestueuse, bâtie dans l'ancien style impérial,

avec sa pierre noire et ses hautes fenêtres en voûte. Mais les décennies ont ajouté ailes et dépendances au domaine qui apparaît désormais comme un mélange étrange de styles, entassé sur les murs de l'austère manoir d'origine. L'essentiel de la demeure est baigné par les ombres, à l'exception de quelques fenêtres illuminées dans la vieille bâtisse. Deux torches éclairent l'entrée principale, vous dévoilant une femme qui pointe son nez. La dame vieillissante d'une rare pâleur, au visage tiré et marqué de rides, se hâte jusqu'à vous.

« S'il vous plaît, s'enquiert-elle. Êtes-vous porteur de nouvelles de mon fils ? »

Il s'agit de Schloss Vonreuter et la vieille femme n'est autre que Sanne Vonreuter, mère de Gustav et femme du chef de famille, Ondurin Vonreuter. À l'annonce de la mort de son fils, Sanne ne dit plus mot et s'effondre à genoux, moment à partir duquel Ondurin émerge du manoir pour venir voir sa femme et s'adresser aux personnages.

L'homme paraît âgé mais en bonne santé, avec de longs cheveux grisonnants et un large poitrail. Son visage sévère s'adoucit légèrement tandis qu'il console sa femme, avant de se tourner vers vous.

« Je me nomme Ondurin Vonreuter et voici mon épouse, Sanne, déclare-t-il d'une voix profonde et sonore. Gustav est mon fils. Dois-je comprendre que vous venez nous annoncer qu'il ne reviendra plus à Schloss Vonreuter ? »

Le chagrin qui étreint Ondurin Vonreuter est tout à fait visible, mais il n'apparaît pas aussi bouleversé par la mort de son fils que Sanne. Le monde est cruel, convient-il, et l'Empire reste une terre dangereuse pour tous ceux qui recherchent l'aventure. Ondurin avoue qu'il a toujours su que Gustav, indépendant et rebelle, finirait par rencontrer des problèmes. Il demande à voir le sceau que leur a confié Gustav, après quoi il invite les PJ à entrer dans sa demeure. Il est bien normal qu'il leur offre une nuit d'hospitalité avant de pouvoir les récompenser convenablement le lendemain matin

Ondurin guide les personnages jusqu'au vestibule du manoir situé au centre du domaine L'intérieur évoque encore davantage l'ancien Empire, avec ses panneaux de bois sombre ouvragés d'élégants motifs gothiques, son sol en pierre polie par le temps et son ambiance antique sous-jacente, empreinte de gloire et de décadence. La maison semble vaste et exposée aux courants d'air, son unique domestique se nomme Lothar et n'est autre que le valet d'Ondurin. Ondurin envoie Lothar chercher « les enfants » par la grande cage double d'escalier et la famille est enfin réunie pour entendre les mauvaises nouvelles.

Sanne reste silencieuse pendant qu'Ondurin présente sa famille. « Voici mon fils, Sothelin, » dit-il en indiquant le jeune homme de grande taille aux cheveux sombres, qui esquisse un hochement de bienvenue. « Sothelin est le jeune frère de Gustav, » explique le vieillard.

Puis il se tourne vers une jeune fille menue aux cheveux blonds, qui semble n'avoir pas vingt ans et serait probablement jolie si elle n'était si pâle et tendue. À côté d'elle se tient une jeune femme plus âgée, belle, arborant une chevelure noire et soyeuse et des lèvres charnues. Elle tient la main d'une troisième fille qui n'a probablement que cinq ou six ans. « Voici Anya, continue alors Ondurin indiquant la pâlotte. Wilhelmina est l'aînée et son enfant n'est autre que ma petite-fille, Elena. »

Les trois filles font la révérence.

Une fois la famille réunie, Ondurin annonce la mort de Gustav aux enfants Il demande aux personnages de conter les circonstances du trépas de son fils. Les femmes Vonreuter jouent bien leur rôle puisqu'elles crient et se lamentent quand cela paraît le plus naturel. Quand Ondurin en a terminé avec la tâche déchirante consistant à annoncer la nouvelle, il invite les personnages à se joindre à leur dîner, en l'honneur de la brève existence de Gustav. Ne portant aucune attention à d'éventuelles objections, Ondurin demande à Lothar d'ajouter quelques assiettes à table.



Le repas s'avère simple, mais sain et copieux. Les personnages et la famille Vonreuter partagent tous, à l'exception d'Elena, l'enfant, un dîner à base de patates bouillies, de saucisses et de chou. Le repas débute par un toast porté par Ondurin en l'honneur de Gustav, matérialisé par un très aromatique vin rouge. Ondurin demande alors aux personnages d'en raconter un peu plus sur eux et leurs exploits, leur donnant l'occasion de revivre leurs aventures passées. Ce repas est également l'occasion pour les personnages de pouvoir observer la famille Vonreuter et de se faire une idée du comportement et des rapports qu'entretiennent ses membres.

Ondurin est sans conteste le chef de famille, animant à lui seul la conversation. Il domine totalement Sanne, sa femme, répondant à sa place aux questions, lui coupant la parole et lui jetant des regards réprobateurs dès qu'elle parle sans y être invitée. Sothelin, le fils d'Ondurin, paraît perdu dans ses pensées et ne semble pas être à l'aise en société.

Les deux filles, Wilhelmina et Anya, semblent davantage intéressées par les aventures qu'ont traversées les personnages. Wilhelmina fait les yeux doux au plus bel homme du groupe et se montre épatée par le moindre exploit rapporté. En dépit des nouvelles tragiques de son frère, elle apparaît confiante et aussi enjôleuse qu'elle peut se le permettre. Anya, de son côté, n'est interessée que par ce qui se passe dans l'Empire au-delà des murs de Schloss Vonreuter. Wilhelmina ne manque pas une occasion de taquiner Anya Ondurin la laisse faire, mais réagira sévèrement si jamais Anya réplique à sa sœur.

Si la conversation évolue vers Gustav, il en ressortira que sa mort n'est une surprise pour personne. Gustav était un rebelle, qui avait choisi de partir à l'aventure plutôt que d'aider à l'entretien du domaine. Tout le monde savait bien que des messagers porteurs de funestes informations finiraient par se présenter au manoir. Sanne apparaît visiblement bouleversée, mais le reste de la famille semblait considérer avoir perdu Gustav depuis longtemps. Il était trop têtu, trop ambitieux, persuadé qu'il connaîtrait la gloire en galopant à travers l'Empire alors qu'une tombe prématurée fut tout ce qu'il remporta.

Une fois le repas terminé, Ondurin appelle Lothar et lui intime l'ordre de guider les personnages jusqu'aux chambres d'hôte qui leur sont destinées. Lothar, courtois mais peu loquace, mène les personnages par le vestibule principal, puis dans les annexes hétéroclites du domaine, faites de couloirs mal ajustés émergeant selon des angles étranges, si bien qu'il semble facile de s'y égarer. Les personnages disposent de deux chambres adjacentes et d'autant de lits que nécessaire. Lothar s'excuse d'un ton bourru, expliquant qu'il s'agit des seules chambres correctes du complexe, les autres étant accablées par l'humidité. Les chambres sont bien équipées et confortables, mais elles ne présentent aucune fenêtre.

Une fois que les personnages se sont posés, Lothar verrouille la porte et s'en va d'un pas traînant. Les PJ pourront protester, mais Lothar leur répondra que c'est pour leur protection qu'il les enferme. Quand le son de ses pas s'évanouit, Schloss Vonreuter est submergé par le silence. Si les PJ appellent Lothar ou les Vonreuter à grands cris, ils ne recevront aucune réponse. La serrure ne peut se crocheter de l'intérieur, mais trois **tests de Force** successivement réussis suffisent à forcer la porte. Il s'agit d'un test étendu.

Si les PJ se mettent au lit, le fantôme de Gustav les réveillera en plein milieu de la nuit. S'ils tentent de sortir de leurs chambres et d'explorer le manoir, le fantôme de Gustav apparaîtra au moment où ils ouvriront la porte. Dans tous les cas, la **Scène 3** débutera.

Scène 3 : le retour de Gustav

L'air devient subitement glacial et une lueur vacillante pénètre dans la chambre, comme suintant par la porte. La pièce est alors faiblement illuminée de bleu. Le halo fusionne pour former une silhouette humaine, qui n'est autre que celle de Gustav Vonreuter, l'homme que vous avez vu mourir au bord de la route. Sa silhouette fantomatique est recouverte de cicatrices rectilignes, comme s'il avait été disséqué par un anatomiste, les coupures à angle droit s'entrecroisant sur sa peau argentée. Sa bouche semble articuler des mots, mais vous n'entendez rien, jusqu'à ce qu'enfin sa voix devienne faiblement audible, comme un écho lointain.

« Mon père ne vous veut aucun bien, étrangers... Il vous faut fuir cet endroit, mais père contrôle les sombres êtres des bois et vous allez devoir l'affronter pour quitter les lieux... Vengez-moi ainsi que tous ceux qu'il a attirés dans ses filets avant vous. Sauvez vos âmes... Je suis sincèrement désolé, mais mon père a disposé de moi, de mon âme, et il fera la même chose avec vous... »

Le fantôme de Gustav s'évanouit peu à peu. Si les personnages posent une question pertinente assez vite, ils seront récompensés par une réponse vague de Gustav, qui disparaîtra totalement quelques secondes plus tard. Les personnages ont désormais reçu un terrible avertissement. La suite de l'histoire leur appartient.

L'exploration de Schloss Vonreuter

Ondurin a conçu et fait construire Schloss Vonreuter pour qu'il devienne aussi labyrinthique que possible. Ses expériences magiques ont permis de fausser encore davantage les lieux, si bien que les couloirs donnent souvent l'impression de se réorganiser d'eux-mêmes. Il lui arrive de laisser les sujets de ses expériences nécromantiques sortir du laboratoire, pour pouvoir les observer en train de se traquer les uns les autres à travers le dédale de corridors et de pièces qui entoure le manoir dans lequel il réside avec l'essentiel de sa famille. Les chambres des personnages se trouvent au cœur de ce démoralisant labyrinthe. Ils pourront retrouver le chemin jusqu'au vestibule principal en réussissant un **test d'Intelligence**. De là, ils pourront tenter de sortir du domaine ou monter dans les chambres des deux filles d'Ondurin, mais sans cela, ils seront condamnés à errer dans les couloirs jusqu'à ce qu'ils trouvent une autre solution.

Les trois options les plus cohérentes des PJ sont les suivantes : déambuler dans le labyrinthe jusqu'à ce qu'ils tombent sur quelque chose, tenter de sortir du domaine par l'entrée principale ou se diriger vers les chambres des filles d'Ondurin. S'ils décident d'errer dans les ténèbres, ils tomberont sur la chambre de Jonah Vonreuter après quelques impasses et mauvais choix (considérez Jonah comme le châtiment de personnages sans suite dans les idées), ce qui nous amène à la **Scène 8**. La grande cage d'escalier du vestibule principal donne sur un palier présentant deux issues. À travers l'une des portes, on peut entendre la petite Elena chanter d'une voix douce (chambre de Wilhelmina, **Scène 6**), tandis qu'un courant d'air froid souffle sous la porte de l'autre chambre (chambre d'Anya, **Scène 7**). Si les personnages choisissent de tenter une sortie du domaine, nous arrivons à la **Scène 4**.

Schloss Vonreuter est ainsi conçu que les options de départ des PJ se résument à cela. Ils auront besoin de l'aide de l'un des membres de la famille pour aller ailleurs, ceux-ci ayant appris à s'orienter dans le domaine depuis longtemps. Ce sera aux PJ de définir à qui ils accordent leur confiance. Il leur faudra probablement affronter Ondurin en personne, mais ils ne pourront l'atteindre ou accéder à son laboratoire de nécromancie en se contentant d'errer dans les couloirs enténébrés.

Lothar, le valet d'Ondurin, sillonne la demeure pendant la nuit et pourra servir de rencontre improvisée si les personnages ne connaissent pas de difficulté ou s'ils n'ont pas le moindre plan. Lothar reste d'une loyauté inébranlable à l'égard d'Ondurin en dépit des opérations magiques débilitantes qu'il a subies. Lothar fait preuve d'une force et d'une résistance surnaturelles, mais il est plutôt lent et n'est guère malin.

Scène 4 : la périphérie du domaine

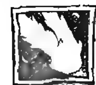
Les abords du domaine sont froids et lugubres, illuminés d'un faible croissant de lune. Les vents fouettent sauvagement la forêt et Schloss Vonreuter se dresse encore plus noir que le ciel nocturne qui vous surplombe.

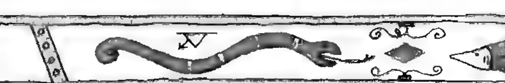
Vous remarquez quelque chose qui émane des bois par lesquels vous êtes arrivés. Deux points rouges minuscules brillent à travers les arbres, puis deux autres, et deux autres encore, jusqu'à ce que toute la forêt paraisse truffée de ces lueurs. Vous réalisez soudain qu'il s'agit des yeux de centaines de créatures, qui luisent de toute leur malveillance dans l'obscurité. La forêt en est infestée, attendant patiemment votre approche. La sinistre lueur qui émane de leurs yeux ne peut signifier qu'une chose : ce ne sont pas des créatures naturelles.

Si les PJ réussissent un test de **Perception Assez Difficile (–10%)**, ils comprendront ce qu'Ondurin Vonreuter contrôle dans ces bois : des loups morts-vivants. Ces créatures à la fourrure puante, entremêlée et pourrissante, aux os sortant de la chair et aux yeux rougeoyants hantent la forêt qui encadre le domaine, en compagnie de quelques squelettes gauches issus des premières victimes d'Ondurin. Ces monstres ne représentent individuellement qu'une menace limitée pour les personnages, mais si ces derniers persistent à les affronter, ils se retrouveront rapidement submergés par le nombre, entraînés au fond des bois et tués. Les PJ peuvent prendre part à une petite escarmouche, mais il serait bon qu'ils réalisent au plus vite que continuer dans cette voie est voué à une mort certaine.
Si le groupe choisit de contourner Schloss Vonreuter, les PJ remarqueront quelques tombes regroupées dans l'ombre du manoir.

Vous remarquez, à peine visible au faible clair de lune, un regroupement de petites bâtisses en marbre blanc, tels autant de temples miniatures couvés par l'ombre de Schloss Vonreuter. Leurs fronteaux et leurs bas-reliefs luisent au clair de lune, ainsi que leurs colonnes et statues couvertes de mousse.

Si les personnages ont la témérité d'aller jusqu'aux tombes, enchaînez sur la **Scène 5**. Sinon, il ne leur reste normalement qu'à retourner dans le manoir ou à se battre jusqu'à la mort dans les bois.



Scène 5 : le tombeau de Gustav

Plusieurs tombeaux de diverses tailles sont ici réunis. Ils sont noyés sous la végétation et leurs parois de marbre sont tachetées de moisissure.

On dénombre en tout cinq tombeaux. Il s'agit des cryptes de la famille qui résidait autrefois dans le manoir, avant qu'il ne devienne Schloss Vonreuter. Ondurin a négligé les tombeaux, se servant de l'un pour y conserver le corps de Gustav, sans porter la moindre attention aux autres. Les défunts de la précédente famille, les Feirsinger, gisent toujours parmi les tombeaux et Sven Feirsinger, le chef de famille, est à ce point meurtri par le mal qui s'est emparé de la maison qu'il avait autrefois fait bâtir que son esprit en maudit encore le nom d'Ondurin Vonreuter.

Tombeau 1

Le tombeau le plus grand et le plus travaillé présente deux statues de chevaliers impériaux soutenant la stèle. Les années ont érodé leurs traits, mais l'inscription qui domine la porte en bronze terni est bien visible :

Helga Feirsinger
2407-2443
Mère et Épouse bien-aimée

Il s'agit de la tombe d'Helga Feirsinger. La porte est lourde et corrodée, mais il est possible de l'ouvrir en réussissant un **test de Force**.

De toute évidence, ce tombeau n'a pas été conçu à l'économie. Les murs intérieurs sont sculptés de personnages baissant la tête de chagrin. Ils étaient autrefois colorés, mais il ne reste que des taches de peinture, le reste s'étant désagrégé avec l'humidité. La moisissure est omniprésente et son odeur suffocante. Des récipients pour les fleurs sont bien présents, mais toute décoration du genre est depuis longtemps flétrie. L'unique cercueil est placé sur une dalle surélevée. La structure en bois dur a survécu aux rigueurs du temps, mais les garnitures et les charnières ont été anéanties par la rouille.

À l'intérieur du cercueil se trouve le corps d'Helga Feirsinger, réduit à un simple squelette portant quelques chaînes en or et en argent, qui sont les seuls vestiges des atours dans lesquels elle fut enterrée, le reste des vêtements n'étant désormais que des loques grises et pourrissantes. Si les personnages examinent efficacement le cercueil (**test de Fouille**), ils trouveront un miroir en argent datant de la mise en bière (valeur 15 co). Les chaînes en or peuvent être fondues pour donner l'équivalent de 1 co si quelqu'un décide de les récupérer. Cependant, une telle fouille dérangera le cadavre, ce qui ne manquera pas d'irriter l'esprit de son mari, Sven Feirsinger (qui couve dans le **Tombeau 2**).

Tombeau 2

Ce tombeau est simple et d'un seul bloc, présentant peu d'ornementation. Il semble être le plus récent d'entre tous et bien que relativement ancien d'apparence, il a bien résisté à l'assaut du temps. L'inscription sur la stèle est toujours bien marquée et lisible :

Sven Feirsinger
Les chagrins ont une fin
2394-2468

Sven Feirsinger, dernier représentant de sa lignée, est enterré dans cette tombe. Son esprit est profondément offensé par le mal qu'Ondurin a déversé sur sa demeure et si les PJ ont traité le reste de sa famille avec respect, il pourra leur donner quelques renseignements sur ce qu'il leur reste à affronter. La porte est fermée, son ouverture requiert un **test de Force Difficile (–20%)** réussi.

Ce tombeau est aussi simple de l'intérieur que de l'extérieur, ne présentant rien de plus qu'un plateau de pierre contre le mur du fond sur lequel repose un solide cercueil en bois noir. Visible sur le plateau, à côté du cercueil, est assise une silhouette au contour argenté, manifestement un vieillard barbu avec un cache sur l'œil, portant les vestiges délabrés d'une armure en cuir, ainsi qu'une épée dans son fourreau sur le côté. La forme fantomatique lève les yeux vers vous.

« Vermines, crache-t-il. Ainsi il envoie d'autres rejetons pour nous tourmenter. Ça n'est pas parce que je suis mort que je ne vous ferai pas souffrir, vous et le vieillard. » Sa main se jette alors sur la garde de son épée.

Sven prend les personnages pour d'autres membres de la famille Vonreuter, venus profaner sa tombe et faire Sigmar seul sait quoi de son corps. Il sait si les PJ ont dérangé le corps de sa femme ou de sa fille et estime que les responsables sont forcément ligués avec Ondurin. Si les personnages ont effectivement remué les corps ou ne tentent pas de convaincre Sven qu'ils ne sont pas du côté d'Ondurin, le fantôme tentera de les taillader avec son épée spectrale, rugissant de frustration tandis que son épée traversera leurs corps sans causer le moindre tort. Sven ne peut quitter son tombeau, pas plus qu'il n'est capable de blesser les personnages, ce qui ne l'empêche pas d'essayer de les tuer, les maudissant entre ses vaines tentatives

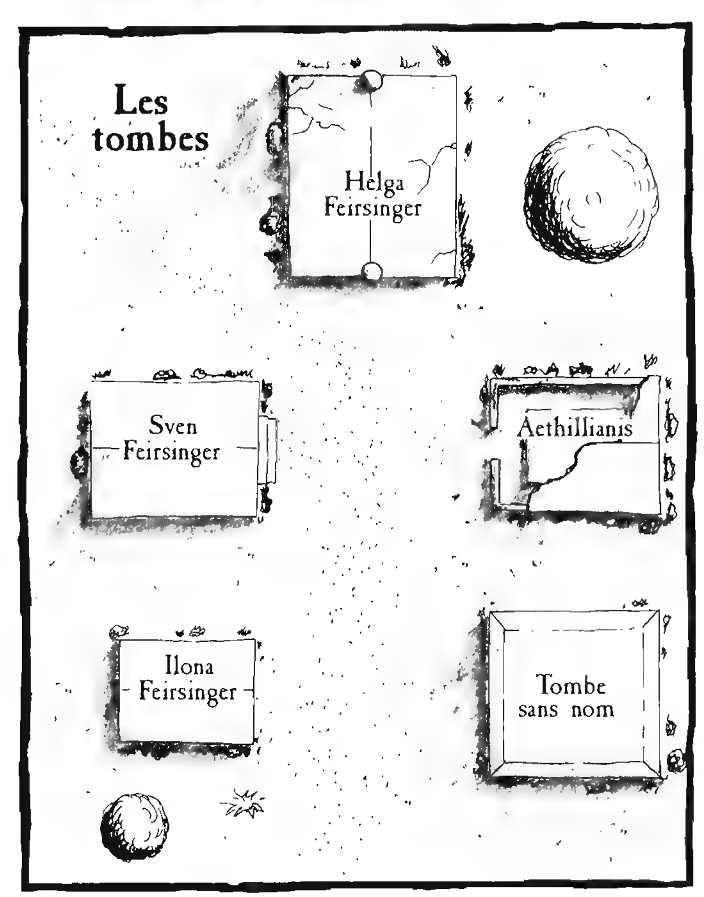
Si les PJ revendiquent leur innocence et se montrent convaincants, ils pourront susciter l'attention de Sven, du moins s'ils ont su respecter les corps des membres de sa famille. Sven a construit la maison qui allait ensuite devenir Schloss Vonreuter, joli petit manoir pour cet aventurier et sa famille, financé avec le fruit de ses explorations. Il aimait tendrement sa femme Helga, mais celle-ci ne se remit jamais de la mort d'Ilona, leur fille âgée de deux ans. Helga mourut elle-même de chagrin deux ans plus tard, tandis que Sven leur survécut de nombreuses années, terminant ses jours en vieillard solitaire. Il ne regrette pas le cours de son existence Après tout, il avait une adorable femme qui l'aimait, ce dont, d'après lui, peu d'hommes peuvent se targuer, mais il éprouve un véritable dégoût vis-à-vis de ce qu'il est advenu de sa demeure. Ondurin Vonreuter a repris le domaine pour y adjoindre les monstruosités de Schloss Vonreuter. Sven ne sait pas exactement ce qu'Ondurin et sa famille y mijotent, mais il est certain que le mal y règne. Il a entendu les hurlements des victimes d'Ondurin et ressent la magie maléfique qui émane des entrailles du manoir. C'est cette même énergie nécromantique qui séquestre l'esprit de Sven en ce tombeau et l'empêche de rejoindre sa femme et son enfant. Ondurin a même employé la tombe de Karl, le frère de Sven, pour abriter un élément essentiel à ses sinistres manigances. Les morts-vivants créés par Ondurin ont également saccagé le tombeau d'Aethillianis, ancien compagnon d'aventure elfe de Sven. Sven a aperçu Ondurin à l'extérieur du manoir, en compagnie de sa brute de fils et de sa harpie de fille (par quoi il se réfère à Sothelin et Wilhelmina), mais il ne connaît aucun autre membre à la famille

Sven aimerait pouvoir aider les personnages à affronter Ondurin, mais il est impuissant au-delà de son tombeau. Il ferait cependant tout pour voir sa femme et sa fille enterrées ailleurs. N'importe quel endroit vierge du genre d'horreurs qui baignent Schloss Vonreuter ferait l'affaire. Son propre corps n'a pas besoin d'être inhumé ailleurs car Sven ne supporte pas l'idée que l'on puisse dire qu'il a fui quelque chose, même dans la mort. Mais il ne veut pas que l'âme de sa femme et de sa fille soient piégées ou pire encore par la malfaisance d'Ondurin.

Si les PJ arrivent à sortir de Schloss Vonreuter avec les ossements d'Helga et d'Ilona et qu'ils les enterrent sur un site plus sain, ils auront exaucé les dernières volontés de Sven Feirsinger et soutiré un bienfait des terribles crimes de la famille Vonreuter. Ils ne recevront aucune rétribution matérielle pour cet acte, les morts n'ayant pas de bourse remplie d'or, mais auront la satisfaction d'avoir agi pour le bien face au mal.

Tombeau 3

Ce petit tombeau à l'aspect fragile a grandement souffert du poids des années. Le marbre n'a pas résisté à l'assaut de la végétation et de la moisissure luxuriantes. Cette tombe



était autrefois décorée d'enroulements complexes, mais elle est désormais au bord de l'effondrement. L'inscription apparaît trop érodée pour être lisible.

Cette tombe est la plus ancienne de la série et abrite le corps d'Ilona Feirsinger, âgée de deux ans au moment de sa mort. La porte est sortie de ses gonds et s'effondrera au sol si un personnage tente de l'ouvrir.

Le tombeau est en mauvais état. La végétation s'est infiltrée dans toutes les fissures des murs et les élégants bas-reliefs qui décoraient autrefois les parois sont presque entièrement effacés. Une table de pierre se tenait jadis au centre du tombeau, mais elle s'est à moitié effondrée et le minuscule cercueil qu'elle portait a glissé pour reposer désormais contre un mur.

Le cercueil contient le menu squelette d'Ilona Feirsinger. Il ne reste rien des vêtements avec lesquels elle fut enterrée. Une fouille du cercueil révélera un objet mécanique, un petit cheval métallique galopant sur place sous l'effet d'un ressort. Le mécanisme est rouillé, empêchant l'objet de fonctionner. Il s'agit cependant d'un bel objet de facture naine dont on peut tirer 50 co, bien que des personnages ayant la présence d'esprit de le faire réparer par un artisan nain (opération revenant à 25 co) puissent en espérer jusqu'à 100 co. Néanmoins, il est impossible de fouiller le cercueil sans déplacer le corps de la petite fille, ce qui ne manquera pas de provoquer l'ire de son père, Sven Feirsinger.

Tombeau 4

La porte et la moitié du toit de ce tombeau sont complètement saccagées. Il n'en reste plus que des ruines et il apparaît impossible de présager de son aspect d'antan.

Cette tombe, qui accueillait autrefois le corps de l'elfe Aethillianis, fut dévastée et pillée par les morts-vivants d'Ondurin venus de la forêt. Aethillianis était le vieux compagnon d'aventure de Sven Feirsinger, dont ce dernier a récupéré le corps de nombreuses années après sa mort pour lui offrir une sépulture décente.

Le tombeau est totalement ravagé. Les vestiges fracassés du cercueil reposent sur le sol au milieu des décombres, de la végétation enchevêtrée et de quelques ossements. Un **test de Fouille** réussi n'apportera rien de tangible, mais montrera aux personnages que l'endroit recèle plus d'os que ne contient un unique corps (certains étant issus des morts-vivants qui ont pillé le tombeau et détruit le corps de l'elfe).

Tombeau 5

Ce tombeau est un simple bloc de pierre, sans piliers ou fronteau. Aucune inscription n'est visible sur ce qui devrait être une stèle et il semble être mieux entretenu que les autres tombeaux malgré la végétation et la crasse bien présentes.

Cette tombe était au départ celle de Karl, frère de Sven Feirsinger. Ondurin Vonreuter a délogé le corps de Karl et placé le cadavre de son fils à la place pour s'assurer que son corps reste bien à distance des horreurs nécromantiques créées à Schloss Vonreuter. La porte présente une serrure bien plus récente que le reste du tombeau, ne s'ouvrant que sur un **test de Crochetage Difficile (–20%)** réussi.

La petite porte s'ouvre en émettant un couinement de gonds rouillés. L'intérieur empeste le renfermé et la tombe n'a pas été entretenue. Le sol est couvert d'excréments de rats, de poussière et de décombres tandis qu'au centre de la pièce se dresse un bloc de marbre sur lequel repose un cercueil en bois noir, sans fioriture, si ce n'est l'écusson de la famille Vonreuter.

Ce tombeau abrite désormais le corps de Gustav Vonreuter, fils malheureux d'Ondurin. Si les personnages ouvrent le cercueil, ils découvriront de cadavre de Gustav, vêtu comme le fantôme qui leur a rendu visite, mais présentant cette fois-ci l'aspect d'un squelette en décomposition (même si son corps est de toute évidence entreposé ici depuis moins longtemps que ceux des autres tombes). Étrangement, le corps est enveloppé d'une lourde chaîne qui présente toujours un lustre superbe malgré l'état du corps. La chaîne peut être récupérée facilement et contient beaucoup d'argent. Elle vaut bien 30 co pour un artisan capable de la faire fondre, tel qu'un joaillier.

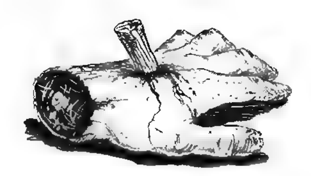
Si les PJ récupèrent la chaîne, le fantôme de Gustav apparaît soudainement au pied du cercueil.

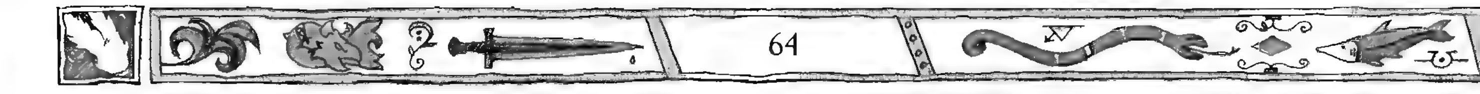
« Merci, mes amis. En ôtant ces chaînes de mon corps, vous affaiblissez le sort par lequel mon père me domine, ne serait-ce que pour quelques instants. Il me cause beaucoup de chagrin d'avoir été contraint de vous attirer jusqu'à la demeure de mon père, tout comme ces nombreuses âmes malheureuses pour lesquelles je ne peux rien.

Le temps m'est compté, c'est pourquoi il faut que je sois concis. Mon père, Ondurin Vonreuter, souhaite vous utiliser pour ses... expériences. Il s'est aussi servi de moi, ce à quoi je n'ai pas résisté. Ne croyez pas vous en sortir mieux. Il a séquestré mon âme dans un corps de sa création et m'a forcé à aller leurrer des voyageurs, comme je l'ai fait avec vous. La magie de père limite de plus en plus ma mémoire, mais je sais que vous ne pourrez jamais vous enfuir par les bois tant qu'il contrôle les créatures qui les infestent. Il vous faudra affronter mon père et le détruire, cependant je crains que vous ne soyez pas capables de vous en sortir seuls. Je ne peux vous aider davantage, mais peut-être trouverez-vous de l'assistance parmi mes frères et sœurs. Quoi qu'il en soit, méfiez-vous de Jonah. De cela, je me souviens... »

Puis l'esprit disparaît lentement sous vos yeux.

Une fois que le fantôme de Gustav est parti, le tombeau ne cache plus rien d'intéressant en dehors du cercueil et du cadavre.





Scène 6 : [redacted] les quartiers de Wilhelmina

Vous entendez un enfant fredonnant une berceuse d'une voix légèrement fausse. Le son provient de l'autre côté d'une porte située au fond du couloir par laquelle vous percevez la chaleur d'un agréable feu de bois.

Ces quartiers accueillent Wilhelmina et Elena. Ils peuvent offrir les moyens aux personnages de sortir de Schloss Vonreuter. Wilhelmina peut guider les PJ jusqu'au laboratoire de nécromancie d'Ondurin, puis à l'extérieur par le biais d'un tunnel caché, mais le prix demandé s'avère horriblement élevé. Elena, quant à elle, leur promet une sortie encore plus aisée, mais elle a en réalité l'intention de les trahir. La porte de Wilhelmina n'est pas verrouillée ; on peut même dire que la jeune femme se montre très accueillante.

La porte s'ouvre sur une suite confortable, garnie de soie blanche et d'un riche et épais tapis, ainsi que de meubles coûteux de pur style bretonnien. L'air y est chaud et parfumé. Elena, la petite fille, est assise sur le grand lit à baldaquin et chante oisivement tandis que Wilhelmina est devant sa coiffeuse. Celle-ci se retourne à votre approche et vous remarquez qu'elle ne porte qu'une chemise de nuit très légère.
« Tiens, vous êtes sortis de vos chambres. On dirait que père ne va pas s'amuser à sa guise cette fois-ci. »

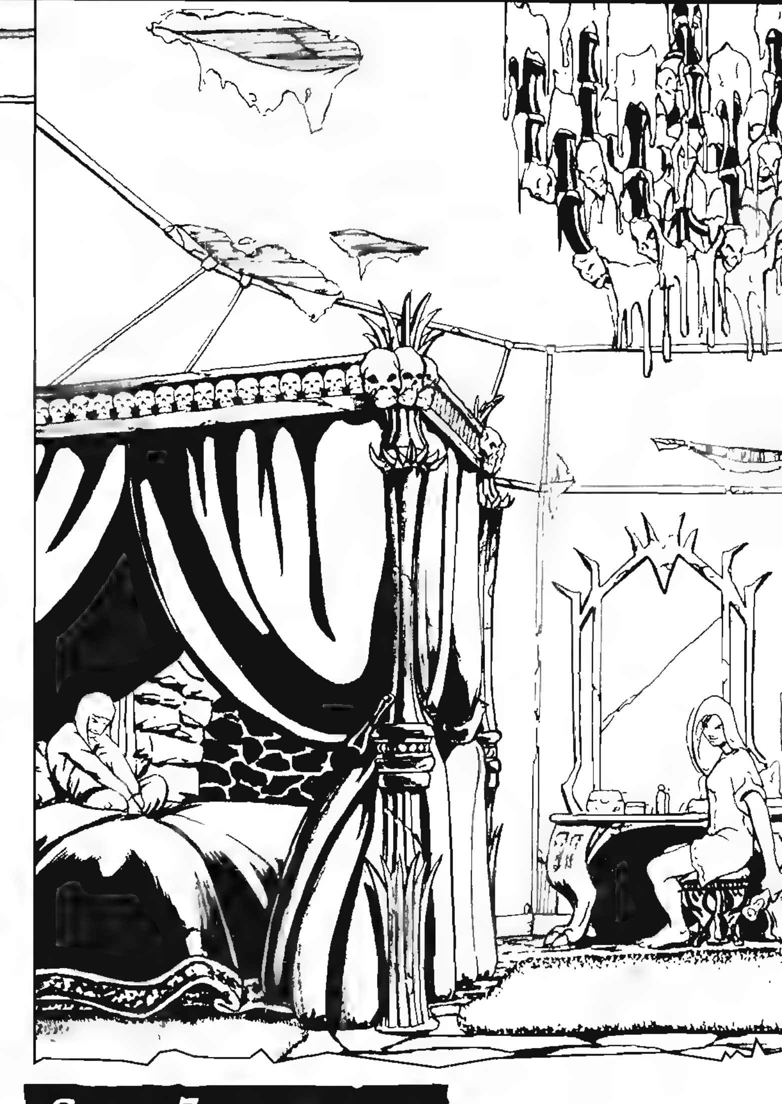
Wilhelmina, qui préfère qu'on l'appelle « Mina », est coquette et séduisante. Elle saisit du regard le bel homme du groupe qu'elle a repéré plus tôt, papillonnant des yeux et se montrant globalement très aguicheuse. Wilhelmina peut aider les personnages à sortir de Schloss Vonreuter, ce qu'elle offre généreusement de faire. Elle raconte qu'elle peut les guider jusqu'à la « salle de jeu de père », puis les mener au-delà des bois par un tunnel secret. Elle est néanmoins persuadée que les personnages ne sauront pas trouver la sortie tout seuls, à raison, et ne les aidera que s'ils lui rendent d'abord un service.

Wilhelmina éprouve une jalousie obsessionnelle à l'égard de sa sœur Anya. Elle guidera les personnages à l'extérieur de Schloss Vonreuter, mais ils doivent d'abord tuer Anya et lui rapporter sa tête. Wilhelmina ne voit rien de mal ou d'étrange là-dedans. Elle estime qu'il est tout à fait naturel de détester suffisamment quelqu'un pour souhaiter sa mort. Elle le ferait elle-même si elle ne pensait pas provoquer par là l'ire de son père. Wilhelmina voit Anya comme quelqu'un de méchant, fourbe et trop gâté. Elle ne déviera pas de son point de vue d'un iota malgré les meilleurs arguments du monde. Seule la mort violente d'Anya pourra satisfaire Wilhelmina, qui sera redevable envers ceux qui auront commis l'acte.

Wilhelmina se retire dans sa chambre à coucher pour laisser les personnages réfléchir à sa proposition. Une fois qu'elle est sortie, Elena s'approche à son tour des personnages. Elena, qui a tout de la petite fille modèle, leur confie qu'ils devraient se méfier de Wilhelmina et leur propose de les sauver elle-même. Elena a passé de longues journées à jouer dans le complexe et en connaît les moindres recoins. Elle peut faire sortir les PJ sans les obliger à commettre quelque horreur du genre de ce que demande Wilhelmina.

Si les personnages optent pour le meurtre d'Anya, Wilhelmina tiendra sa parole et placera soigneusement la tête de sa sœur sur sa coiffeuse, avant de guider les personnages à travers le dédale jusqu'au laboratoire (cf. **Scène 10**). Quiconque prend part à un assassinat de sang-froid et prémédité comme celui-ci devra réussir un **test de Force Mentale** sous peine de recevoir 1 point de Folie.

Si les personnages choisissent de suivre Elena, ils seront également guidés jusqu'au laboratoire mais n'obtiendront pas les mêmes résultats. Quiconque touche la petite fille, ne serait-ce qu'en lui tenant la main, réalisera avec un dégoût aigu que son contact est glacial. Elena n'est rien de la petite fille qu'elle paraît. Il s'agit en réalité du corps animé d'une enfant décédée que la curiosité pousse à s'intéresser aux résultats des expériences d'Ondurin sur les personnages. Elena fut conçue par Ondurin qui en fit présent à Wilhelmina et se montre aussi rusée que n'importe quel membre de la famille.



Scène 7 : [redacted] la chambre d'Anya

L'air se refroidit franchement de ce côté du couloir. Vous percevez tout juste des pleurs provenant de l'autre côté de l'unique porte.
Celle-ci s'ouvre sur une pièce froide et réduite. Les meubles sont soit brisés, soit vieillissants et l'humidité a marqué les murs. Une fenêtre sans vitre donne sur les bois hostiles. Anya, la plus jeune des filles d'Ondurin, est assise en larmes sur un lit. Elle lève les yeux en entendant l'ouverture de la porte et vous regarde, surprise.
« Vous… vous êtes vivants… »

Anya sait que son père a l'intention de se servir des personnages pour alimenter ses expériences nécromantiques car plusieurs voyageurs malheureux ont déjà connu le même sort. Elle est donc surprise de voir les personnages vivants et hors de leur chambre. Une fois le choc passé, elle se montrera heureuse de pouvoir les compter encore parmi les vivants. Elle pleurait car voir se succéder les groupes de voyageurs voués à une horrible fin entre les mains d'Ondurin lui provoque toujours un grand chagrin.

Anya propose aux PJ de les aider à fuir, à condition qu'ils l'emmènent avec elle. Elle reste terrifié par sa famille, et en particulier par son père. Ondurin chérit bien plus Wilhelmina, et Anya est persuadée qu'elle terminera comme Gustav. Malheureusement, ne connaissant pas le chemin qui accède au laboratoire, Anya ne peut que guider les PJ jusqu'aux quartiers d'Ondurin, où il leur faudra terrasser le patriarche et le détruire, ce qui aura pour effet de rompre le sort qui agit sur la forêt et ainsi de leur permettre de fuir. Cette entreprise s'avérera bien plus délicate que le fait de suivre Wilhelmina jusqu'au laboratoire d'Ondurin. Si les personnages acceptent de prendre Anya avec eux, elle les mènera aux quartiers d'Ondurin en traversant le reste du manoir (**Scène 9**).

Anya a bon cœur, mais elle reste une jeune femme opprimée et traumatisée. Elle a passé toute sa vie à Schloss Vonreuter, sans jamais dépasser les bois qui encadrent le domaine. Ayant été témoin de ce dont il est capable, elle éprouve une grande crainte de son père. Elle sait ce qui est arrivé à Gustav et reste persuadée qu'Ondurin finira un jour ou l'autre par l'enchaîner sur sa table d'opération et la disséquer comme il le fait avec ses autres victimes. Mais Anya n'a jamais perdu l'espoir de pouvoir un jour s'évader. Dès qu'elle comprend que les personnages sont toujours vivants, elle les considère, à juste titre, comme son seul espoir de quitter Schloss Vonreuter. Ayant quelque connaissance sur la question grâce à la bibliothèque d'Ondurin, elle se montre fascinée par ce que l'Empire offre au-delà du complexe familial et aspire à fuir vers ces terres de civilisation et d'aventure.

Scène 8 : [redacted] la prison de Jonah

Vous passez un angle et arrivez au niveau d'un petit escalier escarpé donnant plus haut sur une porte présentant plusieurs lourds loquets de fer qui la gardent close. Elle ne présente aucune serrure mais, de toute évidence, elle ne peut s'ouvrir que depuis ce côté. L'air est ici moite et froid. Les lanternes accrochées au mur vacillent, si bien que les parois sont animées d'ombres changeantes.

Vous percevez un faible grattement derrière la porte, puis une voix rauque et à peine audible.

« Il y a quelqu'un ? Je vous en prie, aidez-moi... pour l'amour des dieux, aidez-moi... »

Derrière cette sinistre porte, se trouve Jonah Vonreuter, fils dément d'Ondurin Vonreuter. Personne ne parle jamais de Jonah en famille, ce qui n'est pas innocent. L'homme est instable et dangereux, même si on le compare au reste de la famille. Mais les personnages n'en savent rien. C'est pourquoi Jonah a une chance de les convaincre de le laisser sortir.

Jonah apparaît crasseux, négligé, malodorant et vêtu de loques. Si les personnages ouvrent la porte, ils en rencontreront une seconde, faite cette fois de solides barres de fer, encastrée à l'intérieur de la pièce. Jonah ne peut ainsi sortir de la pièce, même quand la porte extérieure est ouverte. La porte en fer présente un lourd cadenas susceptible d'être crocheté ou brisé (par un **test de Crochetage** ou un **test de Force** réussi) si les personnages le souhaitent.

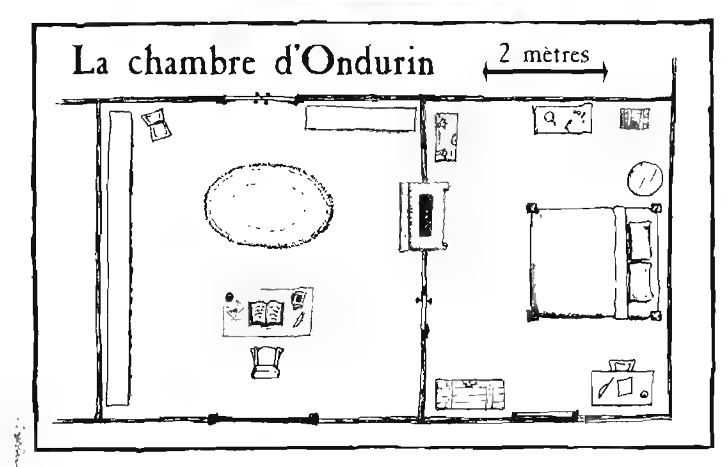
Jonah veut bien entendu s'échapper. Il a passé l'essentiel de sa vie dans ce réduit et aspire à la liberté plus qu'à toute autre chose. Les personnages représentent sa seule chance de sortir et il fera tout pour les persuader de le libérer. Il promettra toute son aide aux personnages. S'ils lui demandent de les aider à sortir de Schloss Vonreuter, il leur affirmera qu'il peut les mener au-delà des bois hantés sans avoir à affronter Ondurin ou quoi que ce soit. Il prétend connaître un tunnel secret qu'Ondurin employait pour aller terroriser les villages voisins. Jonah donnera l'impression d'avoir toute sa raison. En revanche, si les personnages refusent catégoriquement d'accéder à ses requêtes, ils seront submergés d'injures.

Jonah constitue une victime crédible. Il se peut bien que les personnages estiment qu'il a suffisamment de raisons pour devenir leur allié et le libèrent comme il le leur demande. Mais ce serait là une tragique erreur, car Jonah a complètement perdu la raison.

Jonah sautera de joie s'il est libéré, dansant dans les escaliers et gambadant à travers les couloirs. Après quelques instants d'enthousiasme, il décrochera une lanterne du mur et la projettera sur le sol, après quoi l'huile enflammée ne tardera pas à embraser les parois en bois et le parquet. Il recommencera l'opération inlassablement, à moins que les PJ ne l'en empêchent, car rien ne lui procure autant de plaisir que de mettre le feu à Schloss Vonreuter.

Le premier départ d'incendie peut être contenu si les personnages font le nécessaire. Mais si Jonah arrive à briser au moins deux lanternes, Schloss Vonreuter prendra feu, les flammes se propageant de mur en mur et la fumée envahissant les couloirs. Si les PJ évoluent à l'aveuglette dans ce cauchemar embrasé, ils tomberont sur Lothar (s'ils ne l'ont déjà fait), venu voir ce qui se passe. Les flammes en furie monopoliseront l'attention de Lothar, ce qui permettra aux PJ de retourner au vestibule principal sans être dérangés par le valet, qui sera occupé à tenter vainement d'endiguer cet enfer. Les règles d'asphyxie (cf. *WJDR*, page 136) s'appliquent à tous ceux qui restent dans les quartiers incendiés du complexe. Une fois que les flammes auront pris leur essor, les PJ prendront part à une course contre la montre pour mener leur évasion à bien. Il serait bon de leur décrire l'évolution de l'incendie au fur et à mesure de leur progression, ce qui ne pourra que contribuer à l'ambiance pressante et oppressante qui règne dans ces couloirs. Une fois que Jonah aura disparu ou sera maîtrisé, les PJ pourront jeter un œil dans sa cellule, à condition qu'elle ne soit pas envahie par les flammes. Ils ne trouveront rien d'autre que des os de poulet et de porc bien rongés, un tas de loques puantes qui faisait office de lit et un seau en guise de toilettes. Il va sans dire que tout ceci n'a aucune valeur.

Scène 9 : [redacted] les quartiers d'Ondurin



Une porte en chêne massif se dresse devant vous. Elle présente des runes qui semblent se dérober à la vue, comme si elles refusaient d'être lues. Vous percevez un léger fredonnement dans l'air épais et huileux du couloir.

Anya pourra guider les personnages jusqu'aux quartiers d'Ondurin. Ces chambres constitueront probablement le clou de l'aventure : l'affrontement contre l'infâme Ondurin Vonreuter en personne, nécromant, patriarche et meurtrier en série.

« Qui ose ? » beugle une voix familière et sonore, tandis que la porte s'ouvre en grinçant. Les chambres maintenant visibles sont illuminées par les flammes qui font rage dans l'âtre, devant lequel est assis Ondurin Vonreuter, penché sur un énorme tome relié en peau de bête reposant sur son bureau. Des étagères de livres recouvrent les murs, regorgeant de volumes décatis. Des créatures difformes, empaillées et montées sur support, sont pendues au plafond ou se tiennent sur le parquet.

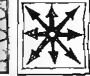
« Vous ! reprend sombrement Ondurin en quittant son siège. Je vois que vous rejetez mon hospitalité. C'est parce que vous ne connaissez pas bien mon œuvre. Les ignares se montrent souvent craintifs lorsqu'ils se retrouvent face à la véritable expression de la beauté. Quand vous comprendrez, vous saisirez sans attendre la chance que je vous offre de devenir bien plus que ce que vous êtes. »

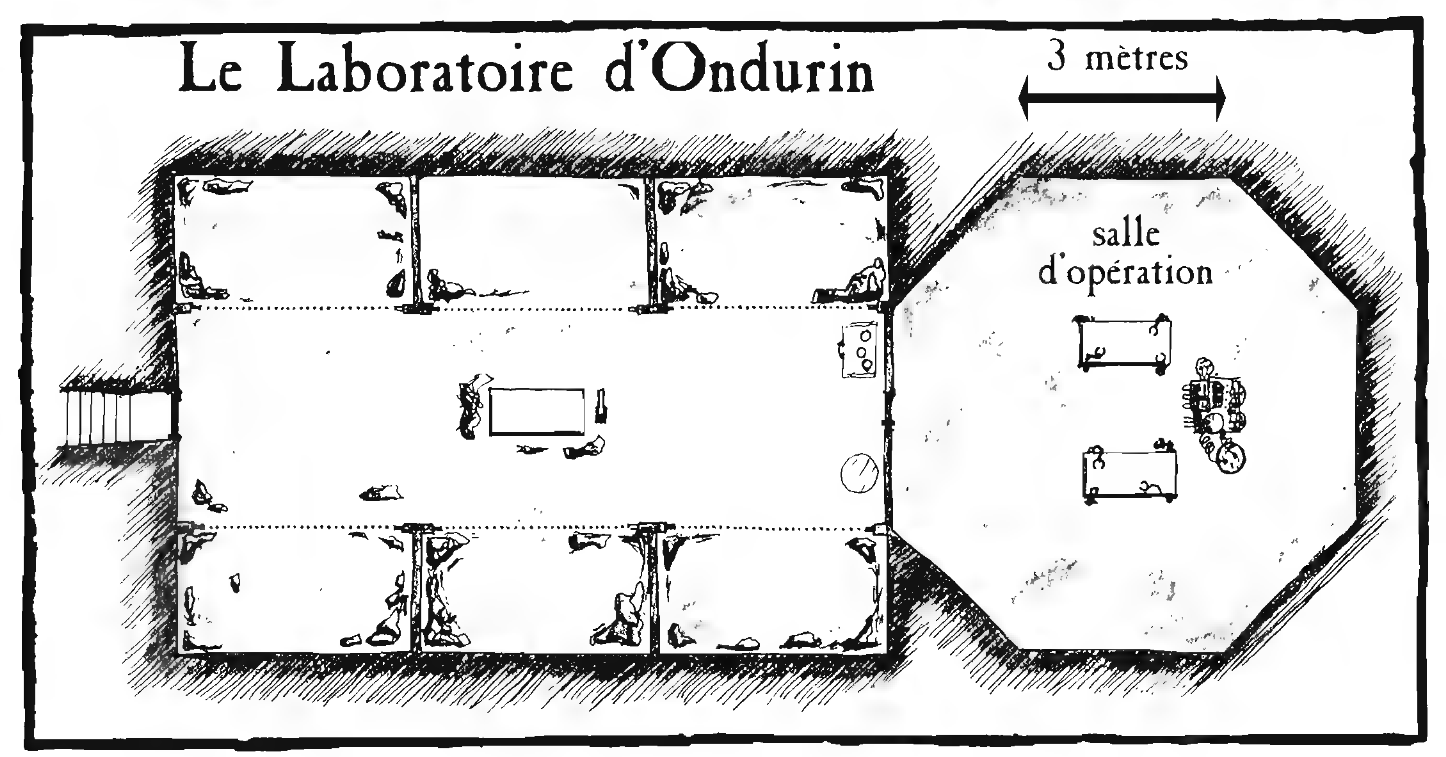
Ondurin a fermement l'intention de voir les personnages morts ou capturés avant de les emmener dans son laboratoire pour les animer et pratiquer d'autres expériences peu naturelles. Mais ce qui lui plairait le plus serait de les voir accepter tout ceci de leur plein gré.









C'est pourquoi, si les personnages lui en donnent l'occasion, il tentera de leur expliquer pourquoi il s'adonne à ces pratiques. Ondurin est bien entendu fou, mais il croit sincèrement en tout ce qu'il dit et se montrera offensé si personne ne semble aller dans son sens. L'affrontement sera donc tôt ou tard (la première option restant la plus probable) inévitable, à moins que les personnages ne se montrent assez dérangés et dépravés pour souhaiter devenir des abominations mortes-vivantes dénuées de conscience.

Ondurin Vonreuter se prend pour un artiste. Il part d'êtres vivants des plus communs pour en faire des merveilles suscitant l'admiration. Toute autre personne, ce qui comprend les PJ, n'a à ses yeux qu'une vie sans intérêt, une âme étriquée et misérable et un avenir sans saveur. Il leur fait donc une faveur en leur offrant de les transformer en quelque chose de nouveau grâce aux miracles de la nécromancie. Si seulement les gens pouvaient considérer les choses avec sa vision, ils comprendraient et ils seraient des centaines à faire le voyage jusqu'à Schloss Vonreuter pour être ainsi modifiés. Mais les gens sont malheureusement étroits d'esprit et ignorants, c'est pourquoi Ondurin doit les leurrer jusqu'à son domaine pour qu'ils puissent goûter son art.

Seuls des personnages fous furieux peuvent voir autre chose dans les élucubrations d'Ondurin que les machinations d'une âme irrémédiablement vouée au mal. Si jamais ils tentent de débattre avec lui, il leur crachera toutes sortes d'insultes, tout en entamant sa parade de sorts de nécromancie. Les personnages peuvent également choisir de le charger ou de l'attaquer à tout moment, ce qui donnera les mêmes résultats.

Ondurin reste un homme vigoureux et en bonne santé malgré son âge, mais son arme principale demeure la magie. Il emploiera tout son arsenal. Si un personnage s'approche suffisamment de lui pour pouvoir le frapper, il aura tendance à battre en retraite tout en continuant à lancer ses sorts. S'il en a la possibilité, il n'hésitera pas à recourir à toutes sortes de sorts d'invocation pour créer des morts-vivants capables de le protéger. On trouve toutes les matières premières nécessaires dans sa chambre.

Sanne, la femme d'Ondurin, peut venir compliquer les choses. Elle se trouve dans la chambre à coucher sur laquelle donne le bureau. Sanne est sous la domination totale de son mari et tentera bien entendu de le secourir si elle a l'impression que celui-ci est en danger de mort. Sanne reste faible par comparaison avec son mari (et probablement par rapport aux personnages), mais son intervention peut permettre à Ondurin de lancer un ou deux sorts de plus. En poussant d'horribles cris, elle se jettera entre son époux et les agresseurs, subissant les pires attaques de son plein gré pour éviter qu'elles n'atteignent Ondurin. La mort de Sanne est tragique, mais elle apparaît presque inévitable si les personnages veulent anéantir Ondurin.

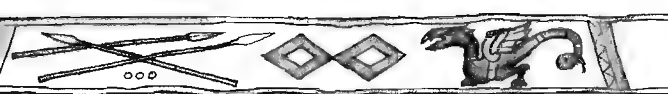
Si Ondurin est vaincu, son emprise sur les bois environnant Schloss Vonreuter prendra fin. Les morts-vivants seront réduits à des tas inanimés d'os et la forêt s'avérera de nouveau praticable. Si les personnages arrivent jusqu'à la forêt, ils seront très proches de réussir leur évasion.

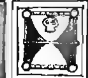
Les quartiers d'Ondurin sont bien équipés. Il n'y a au premier coup d'œil pas grand-chose de valeur (Sanne, par exemple, ne porte aucun bijou), mais un **test de Fouille** réussi dévoilera une belle boîte d'accessoires calligraphiques estimée à 25 co. Un personnage observateur aura raison de penser que les animaux empaillés d'Ondurin peuvent rapporter une coquette somme, en particulier les plus effrayants. S'ils sont prêts à les transporter hors de Schloss Vonreuter, ils pourront vendre le daim à cinq pattes pour 25 co, le crapaud à deux têtes pour 10 co et le chiot présentant un troisième œil au milieu du front pour 15 co. Mais la propriété la plus coûteuse d'Ondurin est son grimoire de nécromancie. Cet imposant tome blasphématoire vaut bien 350 co, mais trouver un acheteur et conclure la transaction se révèlera des plus hasardeux. Les répurgateurs ne montrent aucune pitié à l'égard de quiconque touche à ce genre de savoir interdit et peuvent même se faire passer pour des collectionneurs de ce genre d'infamies pour mieux piéger les criminels. Des personnages sans morale peuvent également garder le grimoire et le mettre à profit car la magie qu'il contient, quoique dangereuse, reste extrêmement puissante. Les autorités religieuses, quant à elles, se montreront encore plus impitoyables avec les personnes qui emploient de tels ouvrages qu'avec ceux qui tentent de les vendre.

Scène 10 : le laboratoire d'Ondurin

Une lourde porte en fer se tient en bas d'un escalier en pierre détrempé et gluant. Vous devez désormais vous trouver très loin sous terre. L'air est froid et humide tandis que quelques lanternes diffusent une faible lueur vacillante.

La porte s'ouvre en coulissant à votre approche et vous n'avez plus de doute : vous êtes bien dans l'antre d'un dément. Des cages sont disposées le long des murs, contenant chacune quelque horreur monstrueuse qui sautille en bavant





jusqu'au sol tout en vous épiant. L'une des créatures est une sorte d'amalgame cauchemardesque de plusieurs corps canins, sa fourrure pelant par plaques pour révéler des muscles rouges et visqueux, tandis que ses nombreuses paires d'yeux d'un jaune ardent vous observent avec frénésie. Une autre était autrefois humaine, mais on lui a greffé tellement de tissus musculaires qu'elle n'est plus désormais qu'un monstre difforme et gauche, les épais tendons sanguinolents de ses muscles allant jusqu'à recouvrir les traits de son visage. Deux autres corps émaciés se tortillent sur le sol d'une autre cage dont ils mordillent les barres, leurs yeux en putréfaction ne présentant pas la moindre lueur d'intelligence. La puanteur de la corruption est mélangée au piquant acide de substances chimiques.

Au centre de la pièce se trouve un imposant bloc surélevé qui était jadis fait de beau marbre blanc, mais qui apparaît désormais souillé de taches rouge sombre laissées par d'innombrables dissections et autres opérations. Près de cette table, un énorme levier en fer rouillé émerge d'un trou pratiqué dans le dallage. Le seul moyen d'accéder à la sortie située à l'autre extrémité de la pièce consiste à passer au milieu des cages. Illuminé par des encensoirs de soufre pendus au plafond, cette cave sombre, humide et froide apparaît telle une vision des enfers.

Les personnages peuvent accéder au laboratoire d'Ondurin en suivant Wilhelmina ou Elena. Les événements qui interviennent dans ces pièces sont essentiellement dictés par l'identité du membre de la famille qui les accompagne.

Les morts-vivants (le zombie canin, le zombie lourdaud et les zombies émaciés) restent bien enfermés dans les cages jusqu'à ce que quelqu'un leur ouvre la porte. Le levier situé au centre de la pièce ouvre toutes les cages. Si quelqu'un l'actionne, les créatures sortiront et tenteront d'éventrer tous ceux qui se trouvent dans la pièce.

Wilhelmina guidera les personnages à travers le laboratoire, les monstruosités qui bavent en l'observant passer ne la perturbant pas le moins du monde. Si elle accompagne les personnages, ceux-ci n'auront rien à craindre pour traverser le laboratoire jusqu'au bloc opératoire, à moins d'un acte vraiment stupide (comme celui d'actionner le levier). Tout personnage qui entre dans la pièce et voit ces horribles monstres doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de recevoir 1 point de Folie.

Elena, en revanche, a bien envie d'observer ce qui se passera si les monstres attaquent les personnages. Elle filera vers le levier et l'actionnera pour libérer les créatures. La percevant comme un autre mort-vivant, les monstres ne s'en prendront pas à Elena, qui flânera à travers la pièce en chantant de joie pendant que les personnages tenteront de sauver leur peau.

Si les personnages arrivent à vaincre les résidents du laboratoire, leur meilleure tactique sera alors probablement de sortir par l'autre côté en verrouillant bien la porte derrière eux.

Si les personnages fouillent la pièce, ils trouveront plusieurs accessoires médicaux couverts de sang. Tous sont très tranchants et de grande qualité. Une fois nettoyés, ils peuvent rapporter jusqu'à 25 co auprès d'un chirurgien.

À l'intérieur d'une armoire verrouillée, on trouve également plusieurs jarres en verre contenant des animaux aux horribles malformations suspendus dans une solution chimique de conservation. Certains d'entre eux sont à ce point défigurés qu'ils en sont indescriptibles, tandis que l'un d'eux pourrait être une caricature atrophiée et mutée d'un nourrisson humain. La vue de ces bocaux est difficile à supporter mais, comme pour toute bizarrerie, il y aura toujours quelqu'un pour les acheter. Les personnages pourront se débarrasser des spécimens animaux pour un total de 10 co et de l'échantillon « humain » pour un prix pouvant atteindre 20 co.

Les bases des cellules sont recouvertes d'excréments, de viande avariée, de bouts d'os et autres saletés répugnantes. La fouille en est très délicate et se fait au prix d'un **test de Fouille Difficile (–20%)**. La cage qui contient le zombie canin à plusieurs têtes cache un bras de femme pratiquement intact, portant un bracelet en argent d'une valeur de 10 co. La cellule des zombies serpentins contient les vestiges en loques d'une toilette complète de voyage, ainsi qu'un journal de bord relié en cuir, certes souillé, mais en partie lisible. Seuls les dernières pages peuvent encore être lues, la plupart étant déchirées et tachées de sang séché tandis que le style et l'écriture apparaissent très rustres. Reportez-vous à l'encart **le journal d'Artus** pour le contenu de ces pages.

Au-delà de la première pièce du laboratoire, se trouve une grande salle octogonale : le bloc opératoire d'Ondurin.

Cette vaste pièce à huit côtés apparaît comme le cœur de toute l'horreur ambiante. Des dizaines de parties anatomiques diverses sont conservées sur des chaînes pendues au plafond : bras, jambes, têtes, présentant tous une teinte bleu-gris écœurante et dégoulinant d'un liquide jaune censé les préserver de la putréfaction. Deux blocs de pierre surélevés, recouverts de sang et marqués de profondes entailles, se tiennent centre de la salle. Les menottes apparaissant de chaque côté des dalles laissent penser que les créatures opérées étaient entravées pendant leur dissection. Un mécanisme complexe et imposant se trouve entre les deux tables d'opération, ses nombreux tubes et rouages sont souillés de sang et de viscères. La pièce entière est submergée d'une odeur chimique, à la limite du supportable.

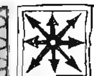
Cette salle est bien le bloc opératoire d'Ondurin, dans lequel il dissèque des créatures qu'il fusionne en monstruosités pour les garder dans le laboratoire. Malheureusement, l'une des créatures n'est pas en cage : la bête gardienne qu'Ondurin a créée pour s'occuper des intrus dans le laboratoire. Comme on peut s'y attendre, la présence des personnages ne manquera pas de réveiller la créature.

La bête gardienne se manifestera dès que les personnages dépasseront la moitié de la salle (par exemple pour inspecter les dalles ou le mécanisme qu'elles encadrent).









LE JOURNAL D'ARTUS

14e JOUR
Le voyage de retour est presque terminé. On est tous épuisés et affamés. Dieter est mal en point et malade, j'ai peur qu'il arrive pas au bout. Ces saletés de peaux-vertes ont donné tout ce qu'elles avaient, je suppose. Heureusement, c'est presque fini. On sera bientôt sur les terres du baron Heimller pour recevoir notre récompense. Bien méritée, sans me vanter.

17e JOUR
Helmut nous a retardés en insistant pour qu'on s'arrête pour enterrer Dieter. Je lui ai dit qu'il était qu'un faiblard de savant trop sentimental, mais il m'a répondu : « Vous n'avez pas de cœur, Artus, même pour un mercenaire. » Peut-être qu'il a raison. On a tous souffert et on veut retrouver la civilisation.

18e JOUR
Encore retardés. Un pauvre type a été laissé pour mort par les hommes-bêtes sur la route. On a essayé de l'aider, mais il s'en est pas sorti. Il nous a dit que sa famille était riche et que si on leur disait qu'il était mort ils nous récompenseraient. J'étais d'accord pour qu'on passe par le domaine de sa famille, vu que c'est pas trop loin de notre route et qu'on cracherait pas sur un bon repas et un bon lit pour une nuit. Deux jours de paye d'affilée, ça me paraît pas une trop mauvaise affaire.

20e JOUR
Le vieillard a pas eu l'air trop chagriné par la mort de son fils. C'était un aventurier et on sait bien que beaucoup d'entre nous finissent comme ça. J'aurai de la chance si quelqu'un se donne la peine d'aller prévenir Karla le jour où je mourrai. Le vieux nous a offert un repas chaleureux et j'ai remarqué que deux des gars faisaient de l'œil à la plus jolie de ses filles. Je leur ai dit qu'ils auraient bientôt assez d'argent pour aller satisfaire leurs ardeurs chez les catins.
C'est le soir. L'endroit est à peine éclairé et on dirait que la famille nous a enfermés dans notre chambre. Personne ne vient quand on appelle. Tu parles d'une hospitalité. Les gars pensent que c'est peut-être un piège. Ils ont peut-être raison. Quels que soient leurs plans, mes gars sont assez costauds pour affronter cette bande de consanguins dans leur trou perdu.

Les chaînes qui surplombent vos têtes se mettent à cliqueter, émettant un son presque musical comme si une brise soudaine les animait. Une tête garnie de cheveux noirs filandreux s'écrase au sol dans un bruit sourd et flasque. Ses yeux s'ouvrent subitement et tournent dans toutes les directions avec frénésie. Une main vient frapper le sol à côté de la tête, puis une autre, suivie d'une jambe et ainsi de suite, jusqu'à ce que plus d'une douzaine de parties du corps vienne former une pile gluante. Puis, dans un horrible bruit de succion, le tas anatomique se dresse et se réorganise pour modeler une forme presque humanoïde, sorte de cauchemar voûté et convulsif de corps disséqués. Ses grappes de pieds pataugent au sol tandis que la bête s'avance vers vous.

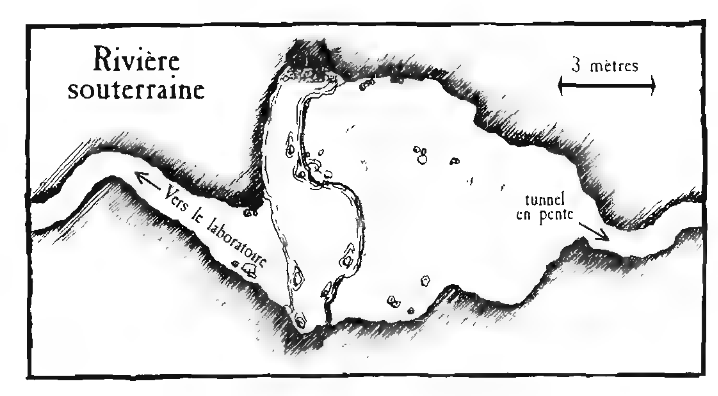
Si Wilhelmina accompagne les personnages et survit à cette rencontre, elle leur indiquera une cavité dans le mur opposé à l'entrée de la salle dont l'une des pierres s'est apparemment effondrée. Ce creux abrite un levier qui fait pivoter le mur dans un grincement de pierre pour révéler un long passage sombre et visqueux qui semble descendre peu à peu. Un **test de Fouille** réussi suffit également à dévoiler la cavité, mais seul un courageux tâtonnement à l'aveugle permettra de trouver le levier.

Le tunnel est froid, sombre et humide, mais il reste l'une des meilleures chances qu'ont les personnages de quitter Schloss Vonreuter. Ceux qui osent l'emprunter peuvent enchaîner avec la **Scène 11**.

Scène 11 : la rivière souterraine

L'écho de l'eau vive vous parvient depuis le fond du tunnel. Plus loin, le passage s'évase sur une vaste caverne, sculptée dans la pierre par une rivière souterraine à fort débit. L'air y est humide et des gouttes d'eau glacée suintent depuis la voûte. Sur l'autre rive, le tunnel semble s'enfoncer à nouveau dans les ténèbres. La rivière se jette dans ce qui semble être une sortie naturelle, bloquée par d'épaisses barres de fer rouillées.

Ce n'est que récemment que le cours d'eau est venu croiser le tunnel. Ondurin en a barré l'issue pour empêcher tout sujet d'expérience récalcitrant de s'échapper en sautant dans les flots pour s'y laisser emporter. Cela signifie que les personnages ne pourront être emportés par la rivière.

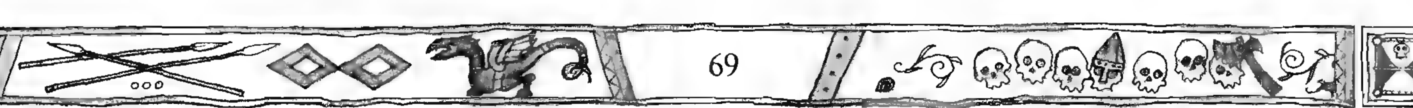


Mais il y a également un inconvénient à cela : l'eau est polluée par les déchets produits par le laboratoire d'Ondurin et toute personne qui chute dans la rivière se retrouvera au milieu d'une infâme mélasse macabre.

La rivière coupe le tunnel perpendiculairement et la traverse de part en part, si bien que les personnages devront la passer d'une manière ou d'une autre s'ils veulent atteindre la suite du tunnel. Aux personnages de trouver le moyen de la traverser. Nager dans les flots exige un **test de Natation Difficile (–20%)**. L'utilisation de cordes ou de quelque autre moyen ingénieux pourra faciliter la tâche.

Un personnage qui manque son test de Natation dans la rivière sera emporté par le courant et propulsé contre les barres qui bloquent la sortie. Une fois qu'il sortira la tête hors de l'eau, il réalisera ce qu'il n'avait pas remarqué depuis la rive : des corps gonflés et des bouts tranchés de cadavre bouchent la sortie, retenus par la force du courant. Le personnage se retrouve alors immergé au milieu de ces ignobles et nauséabonds détritus. Tout PJ qui se retrouve dans ces ordures doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de recevoir 1 point de Folie. L'avantage de cet immonde bain reste que le personnage pourra, une fois contre la grille, s'extirper plus facilement jusqu'à l'autre rive (pas de test de Natation nécessaire).

De l'autre côté de la rivière, le tunnel monte petit à petit. Après quelques minutes de marche, il émerge en plein milieu d'une lande plutôt lugubre, proche de la lisière de la forêt hantée. Les personnages ont enfin fui Schloss Vonreuter, mais pas la famille Vonreuter





Scène 12 : tel père, tel fils

Il reste un membre de la famille Vonreuter dont on n'a pas reparlé : Sothelin. Si les PJ ont la chance d'avoir pu sortir de Schloss Vonreuter sans trop de difficultés, vous pouvez faire apparaître Sothelin au moment où ils fuient le domaine (peut-être sous les flammes).

La forêt hantée dans votre dos, vous émergez au milieu d'une lande désolée dont la monotonie n'est brisée que par quelques saillies rocheuses. Une brise tenace souffle sur la plaine à travers des rangées d'arbres morts et de mares d'eau stagnante. Alors que vous vous éloignez de la forêt, vous percevez un rythme sonore et profond au-dessus de vos têtes et ne réalisez que trop tard qu'il s'agit de battements d'ailes gigantesques.

Une énorme forme noire, évoquant un colossal oiseau de proie putréfié, bat gauchement des ailes au-dessus de vous, avant de se poser dans un bruit sourd à vos pieds. Des relents de viande en décomposition avancée vous assaillent et vous comprenez qu'il doit s'agir du résultat d'une autre expérience d'Ondurin. Devant vous se tient un gigantesque oiseau mort-vivant qui vous observe de ses yeux luisants qui surmontent un énorme bec blanc, tranchant et peu avenant.

Perché sur le dos de l'oiseau, vous reconnaissez Sothelin Vonreuter, accoutré comme s'il partait en guerre, avec une armure en métal noire, une lance dans une main et un bouclier dans l'autre.

« Je suis l'unique fils de mon père, invoque-t-il par-dessus les vents cinglants et les battements d'ailes de sa monture. C'est donc à moi que revient la tâche de réparer le déshonneur que vous nous avez fait subir ! Vous avez offensé ma famille et transgressé ses lois ! Vos vies sont la propriété de mon père et je vais de ce pas lui rapporter son dû ! »

Sothelin abaisse sa visière, incline sa lance et vous charge d'un battement d'ailes de son énorme rapace.

Sothelin Vonreuter est aussi aliéné que son père et se voit comme le protecteur de l'honneur d'une noble et ancestrale famille. Il a la ferme intention de tuer les personnages et de ramener leurs corps pour que son père en dispose à sa guise.

Si Anya ou Wilhelmina accompagne les personnages, Sothelin commencera par les attaquer en vociférant sa haine contre ces traîtresses harpies qui osent souiller leur nom de famille. Par ailleurs, si Sothelin est informé de la mort de son père (par exemple, si l'un des personnages un peu trop confiant a la bonne idée de le provoquer par cette nouvelle), il entrera dans une rage folle, laissera choir son bouclier et sa lance, sautera de sa monture aux allures de charogne et tentera de saisir à mains nues le porteur de ces funestes informations à la première occasion.

Si Sothelin descend de sa monture, l'abomination volante continuera ses assauts, mais elle prendra les airs en cas de blessure. Sothelin, en revanche, se battra jusqu'à la mort.

Vengeance reportée

Il est fort probable que les PJ se retrouvent en mauvais état au moment où ils s'évadent de Schloss Vonreuter. En fonction des options qu'ils ont choisies, ils auront pris part à un certain nombre de combats au cours de la soirée et essuyé des blessures handicapantes. Si tel est le cas, ou si vous préférez développer un ennemi qui harcèlera les PJ sur le long terme, gardez l'assaut de Sothelin et de sa gigantesque charogne pour plus tard. Dans ces conditions, Sothelin, furibond, n'aura pas retrouvé la trace des intrus dans le noir et aura juré de les traquer pour leur faire payer. Si son père est tué et/ou le domaine brûlé, la vengeance de Sothelin se transformera en véritable obsession.

C'est à vous de décider comment Sothelin tentera d'honorer son serment. Vous pouvez vous contenter d'intégrer l'attaque de la charogne volante décrite ci-dessus à un moment futur, alors que les PJ sont engagés dans une autre aventure. Sothelin apparaîtra bien entendu au moment le plus inopportun et les PJ seront à n'en pas douter stupéfaits de constater que la famille Vonreuter est encore là pour les châtier. Vous pouvez également choisir d'en faire un adversaire permanent de votre campagne. Il deviendrait alors le cerveau qui manigance toutes sortes d'écueils pour les PJ, restant lui-même dans l'ombre. Les PJ pourront mettre des mois, voire des années pour découvrir l'identité de leur ennemi secret, Sothelin ayant d'ici là toutes les chances d'avoir emprunté la voie du nécromant de son père.

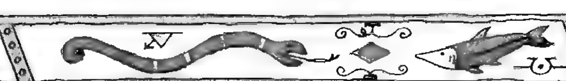
ÉPILOGUE

Une fois que les personnages auront fui Schloss Vonreuter, quelques jours de marche suffiront à les ramener sur la route de la civilisation. Les circonstances exactes dépendent de la position dans l'Empire que vous avez attribuée à l'aventure, mais il est préférable que les personnages soient assez rapidement en relative sécurité.

Leurre des Comtes est prévu pour que les personnages puissent survivre et s'évader, mais cela ne signifie pas qu'ils ont forcément quitté Schloss Vonreuter pour toujours. En fonction de ce qu'ils y auront fait, il est fort probable qu'un ou deux membres de la famille Vonreuter soient toujours en vie, peut-être même Ondurin Vonreuter lui-même. Si les personnages ne l'ont pas affronté dans *Leurre des Comtes*, il est possible et même probable qu'ils le croisent à nouveau, car Ondurin cherchera à redresser les torts qu'ils ont infligés à son foyer. Jonah et Wilhelmina peuvent également constituer de redoutables adversaires futurs. Le cas de Sothelin a été abordé plus haut.

Même si la famille Vonreuter ne réapparaît pas directement, Ondurin a commis suffisamment de méfaits pour que sa perfidie lui survive. Il reste d'autres monstruosités mortes-vivantes dans les entrailles de





Schloss Vonreuter. Même en cas d'incendie du complexe, elles auront pu y résister en se terrant dans des caves ou des annexes qui auraient échappé aux personnages. Mais c'est surtout son savoir qu'Ondurin aura pu léguer. Après des décennies d'horribles expériences, il s'est constitué une bibliothèque considérable de secrets de nécromancie, qui n'attendent que d'être exhumés et mis en œuvre par quelque magicien influençable ou ignoble sorcier.

Enfin, si les personnages ont apparemment coupé l'arbre généalogique de la famille Vonreuter, rien ne dit qu'ils n'ont pas oublié quelques branches. La famille elle-même a cru bon de faire tomber l'un de ses fils dans l'oubli, en la personne de Jonah. Qui peut dire qu'il fut un cas isolé ? De plus, la famille s'étend sur plusieurs générations ce qui, vu la tradition nécromantique dont Ondurin a hérité, rend plus que probable l'existence d'ancêtres encore vivants (ou du moins pas complètement morts). Les Vonreuter pourraient disposer d'une parcelle de terrain ancestrale dans l'Empire, accueillant les tombes d'antiques nécromants, monstrueuses créatures que les actions des personnages à Schloss Vonreuter auront éveillées. *Leurre des Comtes* n'attend que de constituer l'entame d'une campagne épique dont l'objectif serait de contrecarrer les machinations de l'ancestral clan Vonreuter et du mal incommensurable qui le caractérise.

De manière plus directe, il y a aussi de bonnes chances pour que Wilhelmina ou Anya ait accompagné les personnages dans leur fuite de Schloss Vonreuter. Wilhelmina est totalement indigne de confiance et se joindra avec joie à une bande d'assassins ou d'imposteurs, mais elle faussera rapidement compagnie à tout autre genre de groupe, de préférence après en avoir tiré tout ce qu'elle pouvait en usant de son charme et de mensonges. Anya, en revanche, est quelqu'un de loyal. Bien que traumatisée par toutes les années pendant lesquelles elle fut exposée aux horreurs de Schloss Vonreuter, elle surmontera ses angoisses et s'établira probablement dans la prochaine ville importante traversée par les personnages. Elle pourrait même se joindre au groupe et devenir une aventurière à part entière. Mais c'est là une toute autre histoire.

Points d'expérience

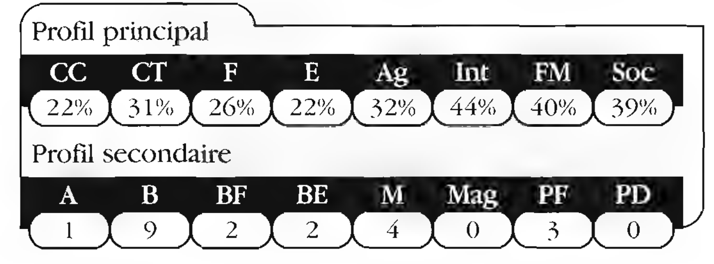
Chaque PJ reçoit 150 xp pour avoir réussi à s'évader de Schloss Vonreuter et 50 xp de plus s'ils ont affronté et vaincu Ondurin. Vous pouvez également attribuer 30 à 50 xp supplémentaires aux joueurs ayant produit une interprétation convaincante.

RÉSIDENTS DE SCHLOSS VONREUTER

Voici les profils des différents membres du clan Vonreuter. Vous n'aurez pas besoin des profils des fantômes de Gustav Vonreuter et de Sven Feirsinger.

ANYA VONREUTER, CŒUR PUR

Carrière : Noble
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22%	31%	26%	22%	32%	44%	40%	39%

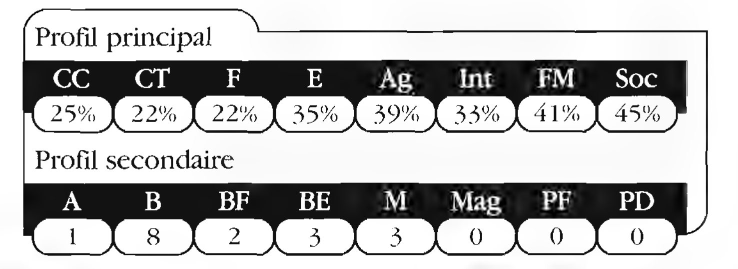
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	2	4	0	3	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Expression artistique (musicien), Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire
Talents : Acuité auditive, Chance, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Vision nocturne
Armure : aucune
Armes : dague
Dotations : robe mitée, livres d'histoire volés

ELENA VONREUTER, ENFANT DE LA NUIT

Carrière : Noble
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	22%	22%	35%	39%	33%	41%	45%

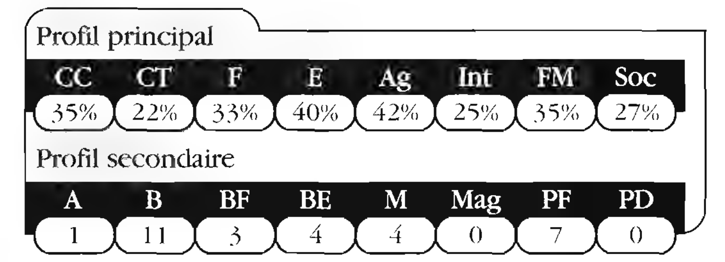
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	3	3	0	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Déplacement silencieux, Expression artistique (musicien), Langue (reikspiel)
Talents : Mort-vivant, Troublant, Vision nocturne
Armure : aucune
Armes : aucune
Dotations : jouet empaillé

JONAH VONREUTER, FILS OUBLIÉ

Carrière : Trafiquant de cadavres
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	22%	33%	40%	42%	25%	35%	27%

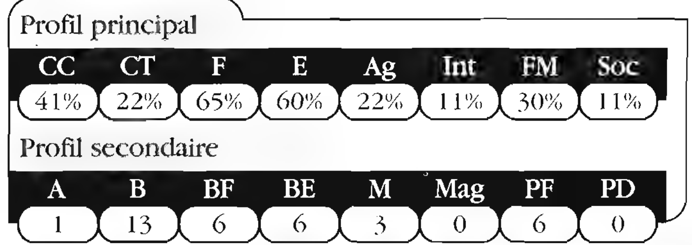
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	4	0	7	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Escalade, Fouille, Langue (reikspiel), Perception
Talents : Acuité visuelle, Fuite, Résistance accrue, Résistance aux maladies
Folies : pyromanie
Armure : aucune
Armes : aucune
Dotations : aucune

LOTHAR

Carrière : Garde du corps
Race : humain

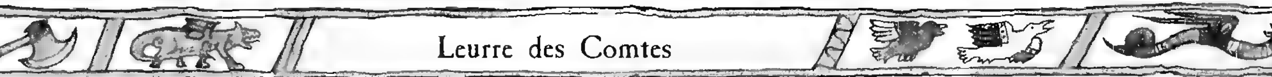


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	22%	65%	60%	22%	11%	30%	11%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	6	6	3	0	6	0

Compétences : Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Dur à cuire, Force accrue, Robuste
Règles spéciales :
• *Ombre de vie* : Lothar a été transformé par la magie rituelle d'Ondurin. Si cette opération a considérablement augmenté sa Force et son Endurance, elle a également provoqué des dégâts mentaux considérables. L'Intelligence et la Sociabilité de Lothar sont donc inférieures à la moyenne et celui-ci a perdu l'usage de divers talents et compétences qu'il maîtrisait jadis.
Armure : aucune
Armes : Arme à une main (gourdin)
Dotations : uniforme mité

ONDURIN VONREUTER, PATRIARCHE NÉCROMANCIEN

Carrière : Maître sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier)
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	27%	29%	36%	37%	50%	65%	37%

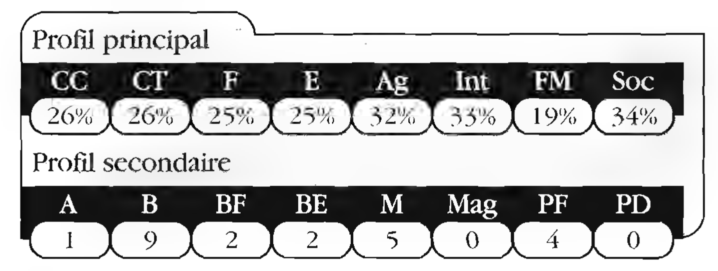
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	2	3	4	3	5	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (magie +10%, nécromancie +10%), Connaissances générales (Empire, Kislev), Équitation, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (armure aethyrique, dissipation), Magie noire, Projectile puissant, Résistance aux maladies, Sombre savoir (nécromancie), Vision nocturne
Règles spéciales :
• *Effets secondaires :* Enlaidissement (peau nécrosée au niveau du cœur), perte de vigueur
Folies : délire héroïque
Armure : aucune
Armes : bâton
Dotations : 3 grimoires

SANNE VONREUTER, ÉPOUSE BRUTALISÉE

Carrière : Valet
Race : humain


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	26%	25%	25%	32%	33%	19%	34%

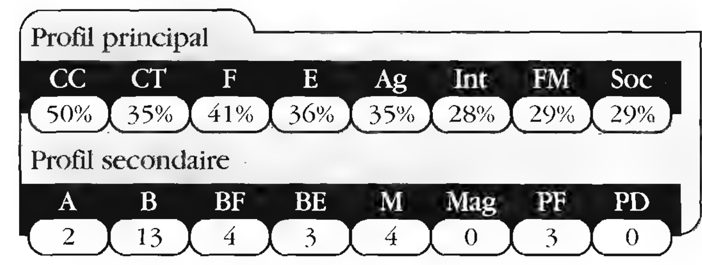
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	2	5	0	4	0

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception
Talents : Acuité auditive, Course à pied, Étiquette, Grand voyageur, Sociable
Armure : aucune
Armes : dague
Dotations : vêtements élégants mais démodés

SOTHELIN VONREUTER, DIGNE HÉRITIER

Carrière : Écuyer
Race : humain


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	35%	41%	36%	35%	28%	29%	29%

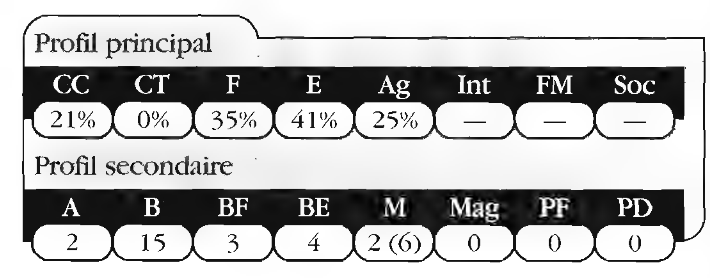
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	3	4	0	3	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (reikspiel) +10%, Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie), Vision nocturne
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (épée), lance de cavalerie, bouclier
Dotations : anneau gravé de l'écusson familial, monture (charognard volant) équipée d'une selle et d'un harnais

CHAROGNARD VOLANT DE SOTHELIN

Les charognards volants sont des morts-vivants issus de l'extrême sud. Ondurin doit avoir le bras très long pour être en mesure de fournir une monture aussi féroce à son fils.


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
21%	0%	35%	41%	25%	—	—	—

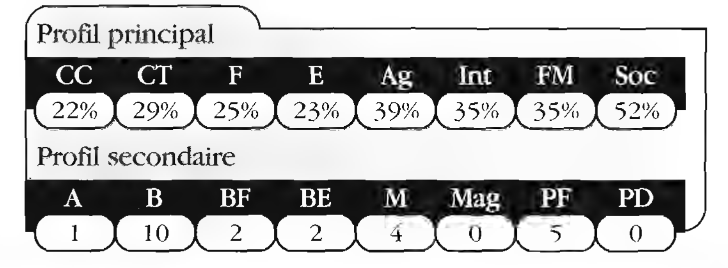
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	4	2 (6)	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant, Vol
Règles spéciales :
• *Bête de trait* : les charognards volants peuvent supporter un encombrement égal à leur valeur de Force x 30.
• *Dénué de conscience* : les charognards volants n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent* : les charognards volants sont infatigables mais lents Ils ne peuvent pas entreprendre d'action de course, même en vol.
Armure : aucune
Armes : bec tranchant

WILHELMINA VONREUTER, FEMME FATALE

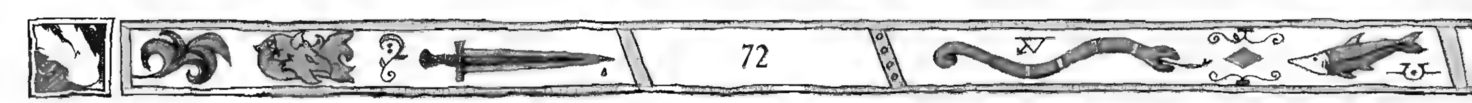
Carrière : Noble
Race : humain

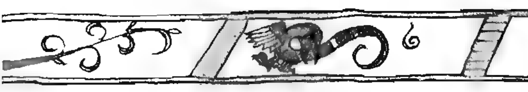

Profil principal

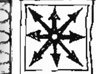
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22%	29%	25%	23%	39%	35%	35%	52%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	4	0	5	0





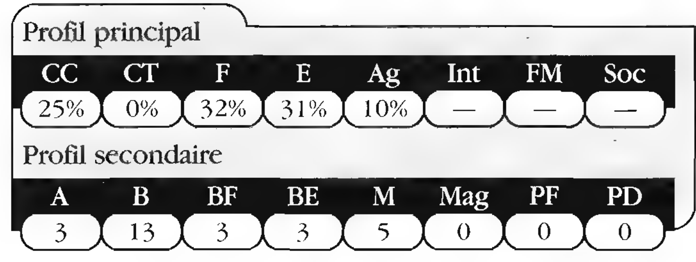



Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Expression artistique (musicien), Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire
Talents : Chance, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Sociable
Armure : aucune
Armes : dague
Dotations : robe mitée, livres d'histoire volés

– LES LARBINS D'ONDURIN –

Voici les profils des morts-vivants créés par Ondurin. Si les PJ pénètrent dans les bois avant la mort d'Ondurin et rencontrent des squelettes, reportez-vous à la page 229 du livre de règles de *WJDR*.

ZOMBIE CANIN



Profil principal

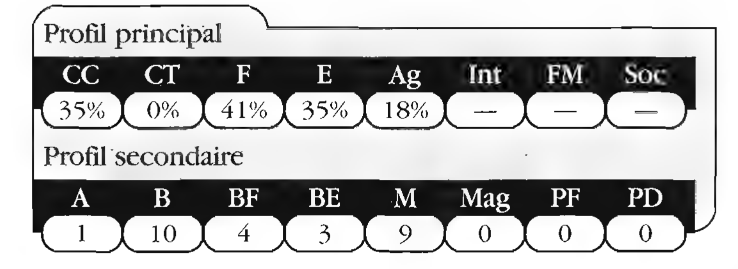
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	32%	31%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	13	3	3	5	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience* : les zombies canins n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
Armure : aucune
Armes : crocs

LOUPS FUNESTES



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	41%	35%	18%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	3	9	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Charge sauvage* : la férocité de leur attaque peut déborder les adversaires au corps à corps. Les loups funestes peuvent effectuer deux attaques dans le cadre d'une charge.
• *Dénué de conscience* : les loups funestes n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent* . les loups funestes sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent entreprendre d'action de course.
Armure : aucune
Armes : crocs et griffes

ZOMBIES ÉMACIÉS (2)

Compétences : aucune
Talents : Effrayant, Mort-vivant

Profil principal

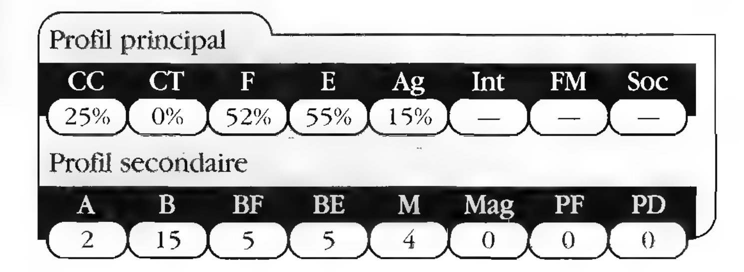
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	30%	30%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Règles spéciales :
• *Dénué de conscience :* les zombies émaciés n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent* : les zombies émaciés sont infatigables mais lents. Ils ne peuvent entreprendre d'action de course.
Armure : aucune
Armes : arme à une main (massue)

ZOMBIE LOURDAUD



Profil principal

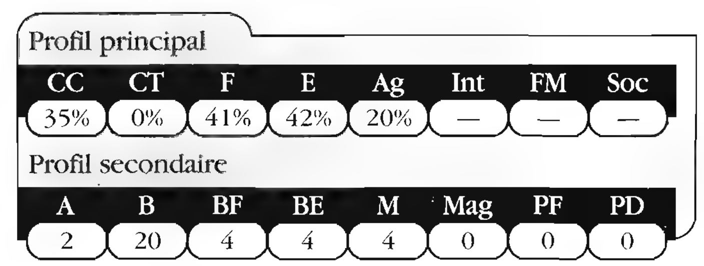
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	52%	55%	15%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	5	5	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Dénué de conscience* : le zombie lourdaud n'a ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Il ne peut donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
• *Lent* : le zombie lourdaud est infatigable mais lent. Il ne peut pas entreprendre d'action de course.
Armure : aucune
Armes : griffes

BÊTE GARDIENNE D'ONDURIN



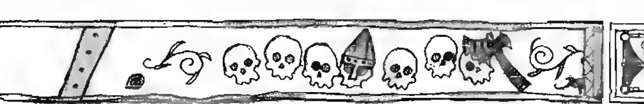
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	41%	42%	20%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	4	4	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
• *Anatomie atypique* : la bête gardienne est un amalgame repoussant de diverses parties du corps, de forme vaguement humanoïde Seuls les règles de mort subite s'appliquent, pas les autres effets critiques.
• *Dénué de conscience* : la bête gardienne n'a ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elle ne peut donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
Armure : aucune
Armes : crocs et griffes



– LE BOUCHER CONNAÎT LA MUSIQUE –

Le Boucher Connaît la Musique est une aventure d'investigation idéale pour un petit groupe de joueurs composé de personnages dans leur première ou leur deuxième carrière.

Cette aventure renfermant de multiples intrigues et une pléthore d'informations, il peut être difficile de la faire jouer. Le MJ doit donc la lire en entier à plusieurs reprises avant de s'y engager. Il faudra quelques parties pour en venir à bout, même si les joueurs réussissent à garder la tête froide.

Il s'agit d'une aventure urbaine, basée dans la cité de Nuln, mais il est possible de la situer dans n'importe quelle cité ou grande ville de l'Empire. Le lieu de l'aventure doit néanmoins proposer un cours d'eau navigable sur lequel peuvent circuler des péniches de transport et autres bateaux de marchandises, ainsi qu'une population suffisamment importante pour justifier la présence de nombreuses boucheries.

Contexte

Herr Fleischer, un maître-boucher que l'on pourrait qualifier de nouveau riche, a acquis célébrité et fortune en ouvrant sa troisième boutique en ville. Il essaye de s'introduire dans les cercles sociaux les plus influents en finançant des œuvres de charité par l'intermédiaire du conseil municipal et en faisant des offrandes de nourriture et d'argent au temple local de Shallya. Récemment, il a été mêlé à une dispute publique qui l'a opposé à Emil Stark (l'un de ses rivaux les plus influents). La querelle a éclaté au sujet de licences commerciales dans la ville. Stark a entrepris de faire péricliter les nouvelles affaires de Fleischer car il pense que celui-ci a triché sur un gros contrat d'approvisionnement, il y a plus de deux ans, ce qui a provoqué sa ruine et (dans son esprit) le décès de son épouse.

En guise de vengeance, Stark a décidé d'anéantir la joie de vivre de Fleischer, à savoir sa fille Hanna. Stark est un adepte du culte de Nurgle et, depuis des semaines, il s'est débrouillé pour rajouter « un ingrédient spécial » (des nurglings hachés) dans les saucisses de Fleischer. En plus de cela, Stark a réussi à s'assurer le concours d'une mutante dotée de puissantes capacités magiques et cette créature a attiré Hanna dans les griffes du boucher fou.

Au cours de cette aventure, les PJ découvriront l'infamie de Stark, seront confrontés aux enchantements de Maria la mutante et auront l'occasion de manger d'énormes platées de saucisses. Des personnages intelligents termineront cette aventure avec la bourse bien remplie et les remerciements de Herr Fleischer. Des personnages moins malins pourraient bien se rendre responsables de la propagation de l'infection de Grand-Père Nurgle à Nuln.

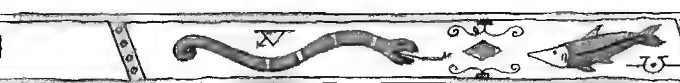
Résumé de l'intrigue

Comme il s'agit d'une enquête, les choses dépendent énormément de l'action des PJ. S'ils se montrent méthodiques et perspicaces, les guider à travers l'intrigue ne devrait pas être difficile. Toutefois, une règle bien établie du JdR veut que la première chose que font les PJ est toujours la dernière à laquelle s'attend le MJ.

Le résumé de l'intrigue suivant donne un aperçu idéal de la façon dont les choses devraient se dérouler au fil des parties, mais ne paniquez pas si vos joueurs se perdent en route. Vous trouverez des indications sur la façon de les ramener dans le droit chemin dans chaque section de l'aventure.

Prenez votre temps pour lire l'intrigue et préparez-vous à improviser si cela se révèle nécessaire.







Le début de l'aventure

Les PJ arrivent à la Reiksplatz en début d'après-midi et jettent un coup d'œil aux diverses offres d'emploi qui sont affichées sur l'orme de Deutz.

Les fausses pistes

Les PJ enquêtent sur l'affaire du chiot disparu (fausse piste), vont se renseigner là où on demande des travailleurs (fausse piste) et recherchent les boucles d'oreilles volées (ils peuvent recueillir quelques renseignements mineurs rattachés à l'intrigue principale).

L'intrigue commence

Le jour suivant, les PJ rendent visite à Fleischer et sont embauchés pour retrouver sa fille disparue.

Une voisine bien curieuse

La voisine de Fleischer, une vieille fouineuse, donne quelques indices aux PJ. Elle leur parle de l'amoureux d'Hanna (Hans) et d'un mystérieux soupirant qu'elle a vu sous la fenêtre d'Hanna. Ils apprennent aussi qu'il y a eu des vols de bijoux et entendent parler d'une stupéfiante soprano tiléenne. Pour apprendre tout cela, les PJ ont juste besoin d'amadouer une vieille femme de 79 ans et de lui offrir un repas Chez Louis...

Sur la bonne piste

Les PJ vont enquêter dans la chaîne de boucheries de Fleischer. Ils découvrent qu'il y a eu une série d'effractions mystérieuses et entendent parler de Stark, le rival de Fleischer. Ils apprennent également qu'Hanna a beaucoup grossi ces derniers temps et entendent encore parler de son amoureux. Des gamins des rues exaspérants les harcèlent pour avoir de l'argent.

Le mystère s'épaissit

Les PJ vont enquêter dans l'une des boucheries après la fermeture et s'aperçoivent que les saucisses ont été trafiquées et qu'il y a d'autres manigances dans l'air.

Un témoin

Les PJ retrouvent Carla, l'amie d'Hanna, la dernière personne à l'avoir vue avant sa disparition. Elle les oriente vers les *Armes de l'Artilleur* et mentionne la fabuleuse soprano qui chantait ce soir-là.

Les Armes de l'Artilleur

Les PJ rencontrent Wolfgang et Léopold, deux nobles débauchés à la recherche de leur ami Rudi qui a disparu. Ceux-ci les dirigent vers l'hôtel de ville. Sur le chemin, les gamins des rues reviennent à la charge

L'hôtel de ville

Les PJ en apprennent plus sur la rivalité qui oppose Stark et Fleischer et sur les liens qui existent entre Rudi et Stark.

La boutique de Stark

Les PJ visitent la boutique de Stark mais se trouvent apparemment dans une impasse. Les gamins des rues réapparaissent et leur extorquent de l'argent en échange « de ragots » sur Stark. Les PJ retrouvent Hanna dans un état pitoyable, alors qu'elle a commencé à muter. Ils doivent décider de ce qu'ils vont faire d'elle.

Règlement de compte

Les PJ retournent à la boutique de Stark pour le combat final !

Structure de l'aventure



Cette aventure est répartie en scènes importantes, calquées sur le résumé de l'intrigue. Chaque scène décrit les informations de taille dont les PJ auront besoin, les PNJ présents et le cadre où se déroule l'action. Dans certaines scènes, vous trouverez également des informations facultatives que les PJ pourront ou non découvrir en fonction des questions qu'ils poseront et de ce qui s'est déjà passé.

Après cela, vous trouverez la description des protagonistes de l'intrigue, une liste de tous les PNJ avec des informations sur leur personnalité et leurs antécédents. Cette partie contient des informations importantes pour le jeu, ainsi que des indications sur la façon de jouer chaque personnage.

Enfin, vous trouverez en pages 93 et 94 les cartes et les documents dont vous aurez besoin pour mener à bien cette aventure. Ils peuvent être photocopiés, ou bien téléchargés sur le site officiel de Warhammer, le Jeu de Rôle, www.warhammerjdr.com (notez que les documents sont en couleurs sur le site Internet) pour vous permettre de les donner à vos joueurs durant la partie.

LE DÉBUT DE L'AVENTURE

La meilleure façon de démarrer cette aventure, du moins si on part du principe que les PJ sont à la recherche d'un emploi, est de les faire aller à la Reiksplatz. Il s'agit de la place principale de Nuln, là où les aventuriers itinérants et les vagabonds se rassemblent pour consulter les annonces placardées sur l'orme de Deutz, un arbre gigantesque qui pousse au milieu de la place. Dans l'idéal, il faudrait que les PJ arrivent à Nuln en début d'après-midi, qu'ils débarquent d'une péniche sur le fleuve, arrivent en charrette avec un fermier ou à pied.

Informations-clés

- Les PJ doivent prendre connaissance des quatre annonces affichées sur l'orme de Deutz.
- Ils ne peuvent se rendre chez Herr Fleischer le jour même puisque c'est le début de l'après-midi (l'annonce précise « aucun visiteur passé midi »).
- Ils doivent se sentir libres de choisir n'importe lequel des emplois proposés.

Informations facultatives

- Les PJ observateurs pourront remarquer Greta Fischer qui détale de la Reiksplatz en direction des *Armes de l'Artilleur* (cf. **Les petits secrets de Greta**, page 78).
- Les PJ qui s'intéressent aux « boucles d'oreilles volées » rencontreront Frau Oppenheimer et en apprendront plus sur ses secrets (cf. **Les boucles d'oreilles perdues**, page 77).

Comme dans *En passant par la Drakwald*, l'aventure proposée dans le livre de règles de *WJDR*, cette histoire contient des passages de textes que vous pourrez soit lire à haute voix à vos joueurs, soit paraphraser.

> ***La foule se bouscule et joue des coudes tout autour de vous. La plupart des gens semblent se diriger vers le centre de la ville, la Reiksplatz. Il s'agit d'une grande place carrée et pavée au centre de laquelle pousse un gros arbre noueux. Des douzaines d'annonces sont fixées sur son tronc et il est encerclé par des dizaines de pauvres hères et de chômeurs qui examinent les offres d'emploi. Certaines sont jaunies par l'âge, mais la plupart paraissent assez récentes.***

Un PJ qui sait lire peut décider de jeter un œil aux annonces. Donnez alors les documents 1A à 1D aux joueurs (cf page 93). À défaut, un étudiant qui se trouve près de l'arbre en lit quelques-unes pour la foule d'illettrés qui l'entoure (sa bonté d'âme fait bien l'affaire d'un astucieux pickpocket qui se permet quelques petits enseignements de son cru quelques minutes plus tard).

Parmi les annonces qui vantent la bière la moins chère de la ville et les publicités qui proclament que la véritable vie d'un homme se trouve dans l'Armée impériale, il y en a quatre qui retiennent votre attention.

1A : gravé sur une carte de bonne qualité avec un liseré d'or :

GROSSE RÉCOMPENSE

Bonifaz a disparu.
Par pitié, aidez-moi à retrouver
le tout petit chiot de pure race
de ma grand-tante qui est malade.
Elle ne sait pas encore qu'il a disparu. Par pitié, aidez-nous.
Rapportez toute information à : Arne Zimmerman
à l'Auberge du Flacon Vert, Hauptstrassse.

Ce document se rapporte aux événements décrits dans **Une multitude de chiens**, page 77.

1B : écrit à la main avec soin sur un papier bon marché :

On cherche des bras pour quelques semaines
de travaux légers à la Porte Ouest.

BONNE PAIE. BONNE BIÈRE. BONNE PITANCE.

Contactez le capitaine Wetzelberge du guet.

Ce document se rapporte aux événements décrits dans **La porte Ouest**, page 77.

1C : écrit à la main sur une carte de bonne qualité :

PERDUES

Une paire de boucles d'oreilles aux alentours
du restaurant Chez Louis.

RÉCOMPENSE pour toute information pertinente
ou restitution de ces bijoux.
Contactez Frau Oppenheimer, Nordstrasse.

Ce document se rapporte aux événements décrits dans **Les boucles d'oreilles perdues**, page 77.

1D : imprimé sur un papier de bonne qualité :

Les Fameuses Nulnfurters de Fleischer,
« La Saucisse Choisie par les Officiers et les Hommes
de l'École Impériale d'Artillerie. »

OFFRE D'EMPLOI

On recherche plusieurs individus capables
et intelligents pour régler une affaire délicate.
Excellente rémunération.
Se présenter en personne à Herr Fleischer,
182 allée du Parc. Pas de visites passé midi.
Plaisantins s'abstenir.

Les PJ ne peuvent s'atteler à cette tâche le jour même car midi est passé. S'ils tentaient tout de même de se présenter au 182 allée du Parc, faites-les rembarrer par un majordome peu aimable.

Reportez-vous à la page 93 où vous trouverez des versions de ces annonces que vous pourrez photocopier pour les remettre aux joueurs. Notez aussi que vous pouvez aller sur le site www.warhammerjdr.com pour télécharger les aides de jeu en couleur.

La prédicatrice



Une fois que le groupe a assimilé les annonces, la foule se disperse un peu et on peut voir une imposante silhouette en longue robe blanche et noire qui se hisse sur une scène improvisée (le dos de deux de ses sous-fifres). Cette femme au visage sévère, qui doit avoir dans les quarante ans, regarde fixement la foule et le brouhaha se calme peu à peu. Une fois que les badauds sont presque tous silencieux, elle fait un grand geste circulaire au-dessus de l'assemblée, avec deux doigts tendus. À ce point, les PJ peuvent tenter un test de **Connaissances générales (Empire) Facile (+20%)** pour se rendre compte qu'il s'agit d'une prédicatrice de Sigmar. Elle ramène alors son bras d'un geste sec à son côté puis commence à parler d'une voix sonore.

Pécheurs ! Pécheurs, prenez garde ! Notre Seigneur Sigmar vous regarde. Au moment même où je parle, Son Glorieux Empire grouille de la vermine qui voudrait le réduire en poussière et nous jeter en pâture aux monstruosités sans nom qui habitent les cauchemars ! Vous !

(À ce moment, la prédicatrice montre celui des PJ qui paraît le plus costaud.)

Ne réalisez-vous pas que vos armes et votre armure ne suffiront pas à vous sauver ? La plus petite créature peut vous mettre à genoux !

(Ceci suscite de gros éclats de rire de la foule qui montre le PJ en question du doigt.)

Et vous !

(Elle pointe du doigt une jeune femme dans la foule.)

N'avez-vous pas honte ? Ne savez-vous pas que vos actions nous affaiblissent tous ?

(En entendant cela, la jeune femme rougit et quitte la place en hâte.)

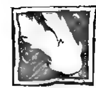
Le commentaire de la prédicatrice est adressé comme un avertissement au PJ et signifie que la taille n'est pas la seule façon de juger des forces d'un ennemi ; vous en trouverez plus à ce sujet dans la section finale.

Si l'un les PJ tentent de suivre la jeune femme, faites-leur effectuer un test de **Perception**. S'il est réussi, ils la voient entrer par la porte de derrière dans une taverne voisine, *Les Armes de l'Artilleur*. Pour plus de détails, reportez-vous à **Les petits secrets de Greta**, page 78.

La prédicatrice fulmine encore pendant une bonne vingtaine de minutes, réclamant l'attention des « *gens de bien et des cœurs courageux* » et mettant en garde les « *malfaisants qui répandent la parole du mal* », mais elle n'accorde plus d'attention aux PJ. Après avoir terminé, elle descend du dos de ses serviteurs qui se relèvent tant bien que mal et commencent à passer parmi les badauds pour collecter des aumônes. Au moment où le « spectacle » se termine, la plus grande partie de la foule se disperse mais quelques personnes restent pour déposer un sou ou deux dans les écuelles en bois des apprentis.

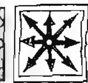
Une fois que les apprentis ont fait le tour de l'assistance et reçu les aumônes des spectateurs, ils s'en vont tous les trois à la recherche d'un autre public à convertir.











LES FAUSSES PISTES

Les PJ ont maintenant le choix entre quatre enquêtes possibles (cinq s'ils ont remarqué Greta).
Ce sont :

Une multitude de chiens Les PJ doivent aller à l'auberge du *Flacon Vert* de la Hauptstrasse (à 15 minutes de marche, quartier des classes moyennes). Voir ci-dessous.

La porte Ouest. Les PJ doivent se rendre, ce qui est très surprenant, à la porte Ouest (à une demi-heure de marche, quartier relativement sûr). Voir ci-dessous.

Les boucles d'oreilles perdues. Les PJ doivent trouver la propriété Oppenheimer, sur la Nordstrasse (à 25 minutes de marche, quartier très bourgeois). Voir ci-dessous.

Chez Louis. Les PJ doivent aller au restaurant Chez Louis dont il est question dans l'annonce Oppenheimer (à 10 minutes de marche, quartier très bourgeois). Reportez-vous à la page 81.

Les petits secrets de Greta. Les PJ doivent suivre la mystérieuse Greta lorsqu'elle s'enfuit à cause des accusations de la prédicatrice (12 minutes de marche, quartier très bourgeois). Reportez-vous à la page 78.

Naturellement, les joueurs étant souvent imprévisibles, ils peuvent avoir envie d'aller faire les courses, de vider quelques poches ou de s'amuser à tout un tas d'inepties. Ils sont dans une grande ville, après tout, avec des quantités de distractions à portée de main. S'ils ne s'intéressent pas aux intrigues, laissez-les faire ce qui leur plaît jusqu'au soir, puis tournez-vous vers **Le Repos du Pêcheur**, page 79, pour les impliquer dans l'histoire

Une multitude de chiens

Cette scène n'est qu'une fausse piste.

> ***L'auberge du Flacon Vert est assiégée par une multitude de propres-à-rien qui se sont amassés devant la porte qui a été barricadée à la hâte. Presque tous les vagabonds et les gamins des rues ont un chiot ou même parfois un chien adulte dans les bras. Le vacarme est insupportable et le comportement des individus ne s'améliore pas quand un homme à l'air effrayé apparaît à l'une des fenêtres de l'étage et pointe un tromblon vers la foule.***
> ***L'homme hurle : « Fichez le camp ! Je ne sais pas ce que vous cherchez, mais ça n'est pas ici ! »***
> ***Quelques personnes un peu plus futées que les autres s'en vont mais la plupart restent et commencent à appeler Herr Zimmerman à grands cris. L'aubergiste les regarde d'un air interloqué et bientôt la foule se met à scander « Zimmerman ! Zimmerman ! » L'aubergiste disparaît alors de sa fenêtre pendant un moment alors que les cris de la foule deviennent plus forts.***

Tout PJ doté de Sixième sens ressent une forte envie de s'éloigner à ce moment et dix secondes plus tard, quelqu'un vide un pot de chambre depuis une des plus hautes fenêtres dans la rue et sur la foule qui se trouve en dessous. Les cris cessent, remplacés par des rires ou un silence stupéfait en fonction des individus qui se sont fait « arroser » ou non. Les PJ qui se trouvent dans le secteur doivent réussir un **test d'Agilité** ou être eux aussi souillés par les excréments.

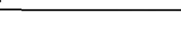
> ***L'aubergiste réapparaît à la fenêtre et rugit à pleins poumons : « Y'a pas de Zimmerman ici. Maintenant dégagez ou j'appelle le guet ! » Et là-dessus, il referme violemment la fenêtre.***

À ce moment, la foule commence à se faire menaçante et les PJ seraient bien avisés de s'en aller. Ils risquent non seulement d'exciter l'attention des nombreux tire-laines qui ont été attirés par le tapage, mais en moins de deux minutes arrive une patrouille du guet de la ville, alertée par l'un des serviteurs du *Flacon Vert*.

Donnez aux PJ une chance de s'en aller s'ils le désirent. Sinon, faites-leur entendre les sifflets du guet et laissez-les se débattre contre la foule affolée.

L'annonce concernant Bonifaz le « chien de pure race » était apparemment une mauvaise blague et n'a pas fait rire les gens de l'auberge du *Flacon Vert*.

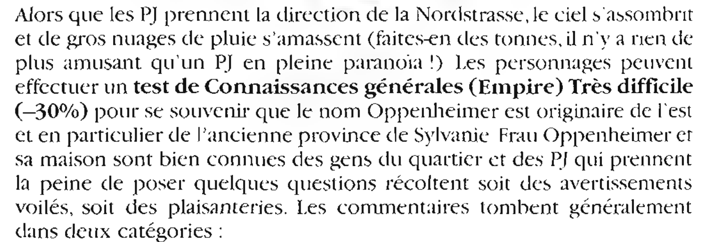
La porte Ouest



Il s'agit là encore d'une fausse piste.

Le capitaine Wetzelberge est le capitaine du guet de garde et son bureau est une cellule reconvertie au rez-de-chaussée de l'une des tours des remparts de la ville. Avant d'expliquer en quoi consiste le travail, il mentionne que les travailleurs sont gracieusement logés dans des tentes, qu'ils reçoivent trois copieux repas par jour et une chope de bière par heure de travail. La paie n'est que de 4 s par jour, mais il n'y a aucun autre frais durant la semaine et il y a une gratification de 1 pa pour tous ceux qui travaillent une semaine complète. Lorsqu'on insiste pour savoir en quoi consiste le travail, il explique qu'il s'agit de curer un déversoir d'égout qui donne sur la rivière et qui est bouché, ainsi que d'installer quelques grilles, pour empêcher des « trucs » de rentrer. Il a l'habitude d'entendre les gens refuser son offre de travail facile, bien que déplaisant, ainsi ne sera-t-il pas surpris si les PJ font de même. S'ils sont bien résolus à accepter ce travail, encouragez-les à démissionner rapidement en leur donnant une tente qui fuit quand il pleut et des paillasses remplies de puces. Si ça ne marche pas, deux ou trois tests de résistance aux maladies devraient faire l'affaire. Après tout, ils pataugent dans les égouts.

Les boucles d'oreilles perdues



Alors que les PJ prennent la direction de la Nordstrasse, le ciel s'assombrit et de gros nuages de pluie s'amassent (faites-en des tonnes, il n'y a rien de plus amusant qu'un PJ en pleine paranoïa !) Les personnages peuvent effectuer un **test de Connaissances générales (Empire) Très difficile (–30%)** pour se souvenir que le nom Oppenheimer est originaire de l'est et en particulier de l'ancienne province de Sylvanie Frau Oppenheimer et sa maison sont bien connues des gens du quartier et des PJ qui prennent la peine de poser quelques questions récoltent soit des avertissements voilés, soit des plaisanteries. Les commentaires tombent généralement dans deux catégories :

- *« La maison Oppenheimer, pas vrai ? J'irais pas là-bas, mon vieux, il paraît que c'est une sorcière. »*

- *« Racontars, ce n'est rien qu'une vieille veuve inoffensive N'écoutez pas ces contes pour enfants. »*

Lorsque les PJ arriveront enfin à la maison, ils devraient être partagés entre l'envie de frapper à la porte pour se renseigner au sujet des boucles d'oreilles ou de repartir sans rien demander.

Informations-clés

- Frau Oppenheimer leur explique qu'elle se régalait d'un excellent dîner *Chez Louis* lorsque les numéros de cabaret ont démarré. Il y avait notamment une très bonne soprano tiléenne.
- À un moment, pendant le spectacle (mais elle ne se souvient pas à quel instant précis), elle a dû retirer ses boucles d'oreilles et celles-ci ont été volées





• Elle se souvient bien de son menu et des arias qui ont été chantés, mais elle est incapable de se rappeler qui était au restaurant ni même des serveurs qui étaient présents ce soir-là.

• Les boucles d'oreilles étaient des pendeloques de perle montées sur des grenats. Elles valaient dans les 100 co et elle leur accorde une immense valeur sentimentale car elles lui viennent de feu son mari. *« Il les a ramenées des profondeurs de l'Inja, si vous pouvez imaginer pareille chose ? »*

Informations facultatives

• Elle connaît Rudi.

• Elle peut éventuellement payer les PJ pour qu'ils apportent un mot de félicitations de sa part à Rudi pour avoir aidé à expulser Emil Stark qui faisait du scandale lors d'un bal de charité financé par Fleischer.

La maison Oppenheimer

La maison Oppenheimer est un bâtiment étroit, à deux étages, un peu en retrait par rapport à la rue, devant lequel on peut voir un jardin tout en longueur rempli de broussailles et de plantes toutes tordues. Cette maison délabrée est coincée entre ses voisines et pendant que les PJ l'examinent, une ardoise tombe du toit. La maison se délite entre deux autres maisons plus neuves et mieux entretenues et il faut pratiquement enfoncer la grille d'entrée pour avoir accès à l'allée qui mène à la porte principale. Se frayer un chemin entre les gravats et les branches mortes qui parsèment le chemin n'est pas une tâche aisée. Si l'on tire sur le cordon de la sonnette, il se rompt et la cloche tombe. Elle produit un tintement lugubre en touchant le sol, tout en effrayant une paire de corbeaux qui se cachaient derrière une excroissance de gros champignons d'un rouge flamboyant qui poussent près du mur

La porte s'ouvre avec un grincement et une femme pâle et desséchée, habillée de vêtements de soie sombre très élégants mais défraîchis, regarde au dehors et demande sur un ton royal, *« Qui vient troubler mon repos ? »* À ce point, si les PJ n'ont pas déjà commencé à chercher leurs symboles religieux et leurs gousses d'ail, ils sont peut-être bien de l'étoffe dont on fait les héros. Essayez de faire en sorte que les joueurs se demandent pendant toute la rencontre si elle est, oui ou non, une créature de la nuit.

Si les PJ expliquent qui ils sont, elle les examine d'un regard appréciateur et les invite à entrer. Elle les conduit le long d'un corridor mal éclairé en passant devant des tableaux décolorés et moisis qui représentent des scènes pastorales (essentiellement de grandes forêts et des ruines pittoresques). Ils arrivent finalement dans un salon où un feu ronfle dans la cheminée. Là, Frau Oppenheimer s'assied et exige que les PJ lui disent ce qu'ils savent de ses bijoux disparus. Vous devriez la représenter comme une vieille toupie un peu gâteuse mais qui peut encore montrer un esprit très vif lorsque le besoin s'en fait sentir.

Encouragez les PJ à questionner Frau Oppenheimer au sujet des boucles d'oreilles et de l'endroit où elle pourrait les avoir laissées. Mais peu importe l'indiscrétion de leurs questions, ils ne peuvent rien apprendre de plus que les faits énumérés dans les informations-clés.

Si les PJ mentionnent qu'ils travaillent pour Herr Fleischer (à ce point de l'histoire, ou même plus tard s'ils reviennent), elle s'anime et roucoule : *« Ah oui, ce bon Herr Fleischer. Quel merveilleux artisan. Il a vraiment des viandes de premier choix, bien qu'elles soient un peu riches pour mon âge, je le crains. Cependant, il fait des choses si merveilleuses pour ces pauvres petits orphelins. J'étais récemment à l'une des ses réunions, pouvez-vous l'imaginer, et il y a eu un tel scandale vers la fin. Ce cher Rudi, un amour de garçon, a bien envoyé promener cet horrible Herr Stark. C'était vraiment une action d'éclat. Vous savez que je ne l'ai pas revu depuis des lustres. Il faut vraiment que je lui fasse porter ma carte très bientôt. »*

Si les PJ lui proposent d'apporter sa carte à Rudi, Frau Oppenheimer leur donne l'adresse des *Armes de l'Artilleur* avec une paire de pistoles pour les dédommager de leur peine et leur fait ses adieux. Ceci les mettra en contact avec Wolfgang et Léopold et l'histoire qu'ils ont à raconter (cf. **Les Armes de l'Artilleur**, page 84 pour en savoir plus).

Les petits secrets de Greta

La femme qui a quitté la Reiksplatz en hâte s'appelle Greta Fischer. Son embarras vient du fait qu'elle est un peu paranoïaque au sujet de sa liaison avec un homme marié, Dieter, un des charretiers de la brasserie locale. Elle espère bien conserver le secret à ce sujet.

À partir d'un certain point, les joueurs peuvent commencer à penser qu'elle possède des informations relatives à l'intrigue principale En l'interrogeant intelligemment, ils peuvent en apprendre beaucoup au sujet de Maria della Miragliano (cf. page 91). Le plus facile, pour trouver Greta, c'est de la chercher aux *Armes de l'Artilleur*.

Dès que les PJ entreprennent de la questionner, Greta commence à se sentir mal à l'aise et prend un air coupable. Indépendamment de la tactique choisie par les PJ pour l'interroger, elle reste convaincue que ceux-ci ont été engagés par la femme de Dieter pour l'empêcher de revoir le charretier. Si les PJ insistent et la poussent dans ses retranchements, ils arriveront à la convaincre de révéler les informations-clés, bien qu'elle essaye tout d'abord de rester discrète au sujet de ses implications dans les activités de Maria della Miragliano.

Informations-clés

• Greta a trouvé le moyen de se laisser entraîner dans les stratagèmes de Maria della Miragliano (cf. page 91), qui lui a offert quelques babioles en provenance de sa cachette de trésors mal acquis.

• Elle travaillait à la cuisine, il y a quelques nuits de cela, pendant que la chanteuse tiléenne travaillait. Elle a vu la soprano passer entre les tables en chantant et en empochant les bijoux des clients.

• Ce qui a sidéré Greta, c'est que tous les membres du public, y compris le personnel, étaient aussi immobiles que des statues.










• Pendant son aria, Maria s'est tournée, elle a remarqué Greta et elle s'est figée sur place. Le spectacle s'est alors terminé presque immédiatement. Les gens ont paru réagir tout à fait normalement et l'ont applaudie

• Plus tard cette nuit là, Maria est venue trouver Greta et lui a offert une adorable paire de boucles d'oreilles en perle (celles de Frau Oppenheimer) pour qu'elle garde le silence

• Greta s'est laissé soudoyer et, depuis, elle a porté les boucles d'oreilles au prêteur sur gage. Elle est maintenant en cheville avec Maria et elle fait le guet lorsque celle-ci commet ses larcins.

• Maria ne chante plus que dans les endroits où travaille Greta. De cette façon, celle-ci peut fermer la porte pour empêcher une personne qui ne serait pas affectée par son chant de rentrer inopportunément. Si Greta se rend compte qu'un des spectateurs n'est pas affecté par le chant, elle le distrait en faisant semblant de se tromper dans la commande.

• Elle ne sait pas où vit Maria.

Pour plus de détails sur la taverne, reportez-vous à **Les Armes de l'Artilleur**, page 84.

L'INTRIGUE COMMENCE

Les PJ devraient maintenant avoir passé le premier jour de leur aventure à faire le tri entre les diverses fausses pistes et les possibles renseignements qu'ils ont rencontrés. Maintenant qu'ils sont dans l'ambiance, il est temps de faire démarrer l'intrigue principale.

S'ils ne se décident pas à aller rendre visite à Herr Fleischer de leur plein gré, utilisez les événements décrits dans **Le Repos du Pêcheur** pour les mettre sur la piste.

Sac de nœuds chez le fabricant de saucisses

Il n'est pas difficile de trouver l'allée du Parc. Il s'agit d'une agréable avenue bordée d'arbres, dont l'un des côtés donne sur un petit jardin public. Le numéro 182 est une bâtisse de taille moyenne, assez peu imposante comparée aux autres maisons de cette rue. Une longue chaîne pend à côté de la porte (un **test de Perception** réussi permet aux joueurs de voir que les anneaux de la chaîne sont neufs et brillants et que la porte d'entrée a été fraîchement repeinte) et lorsque l'on tire dessus, on entend un lointain son de cloche à l'intérieur de la maison. Après un court instant, un homme mince et sobrement vêtu ouvre la porte et s'informe des raisons pour lesquelles les PJ se présentent. Il les conduit le long d'un couloir vide (un autre **test de Perception** leur permet de remarquer des traces sur les murs, là où il y avait des tableaux autrefois) jusqu'à la salle à manger des serviteurs, à côté de la cuisine. La salle à manger est équipée d'une longue table flanquée d'une paire de bancs. Le majordome les laisse et s'en va par la cuisine. Une femme au visage rougeaud arrive par la même porte, avec un plateau portant des chopes d'une forte bière et une montagne de saucisses dans une assiette.

> ***« Servez-vous, leur dit la cuisinière. J'suis bien sûre qu'il sera content de vous voir ; il a été bien malheureux ces derniers jours. »***

Et là-dessus, elle les quitte sans qu'ils aient le temps de lui poser la moindre question. Une fois que les PJ ont terminé leurs délicieuses saucisses, le majordome les conduit à un petit bureau où est assis un personnage corpulent, barbu et transpirant.

Le majordome présente Herr Fleischer à la compagnie, puis il s'en va.

> ***Herr Fleischer se lève et leur dit d'une voix triste, « Oh, que Sigmar soit loué ! C'est bien. Je savais bien que quelqu'un répondrait à mon annonce. Alors, je ferais bien de tout vous expliquer.***
>
> ***Je me nomme Georg Fleischer et je voudrais que vous retrouviez ma fille chérie, Hanna. Voilà maintenant trois jours et trois nuits qu'elle a disparu et je ne sais pas quoi faire. Je voudrais que vous alliez enquêter et que vous trouviez où elle est partie. Je n'y comprends rien du tout, vraiment rien. C'est une fille si gentille ! Elle n'a pas pu faire une fugue. »***

En guise de salaire, Herr Fleischer offre 5 co par personne d'avance et il couvre les frais, pourvu qu'ils soient raisonnables. Il versera 25 co de plus par personne lorsque Hanna sera revenue saine et sauve. Notez qu'il est possible de négocier 5 co supplémentaires en réussissant un **test de Marchandage**.

Vous avez des questions ?

En raison de son affolement, Herr Fleischer ne réfléchit pas comme il faut, mais pour chaque **test de Commérage** réussi, il ajoutera l'un des détails suivants :

• « La dernière fois que j'ai vu Hanna, elle partait pour son restaurant favori avec l'une de ses amies, Carla Lindt. Le lendemain, j'ai demandé à Carla où était ma fille, mais elle m'a répondu que Hanna avait dû rentrer tôt à la maison. Carla ne l'a pas revue depuis. »

• « Je suppose que vous pouvez faire le tour de mes boutiques. Je l'ai déjà fait, mais mes garçons ont peut-être oublié quelque chose. Essayez les voisins, les boutiquiers, tout le monde ! Quelqu'un doit savoir où elle est. Je ne sais pas si ça a un rapport quelconque, mais on est entré par effraction deux ou trois fois dans ma plus ancienne boutique ces derniers mois. D'après Erich, mon boucher, rien n'a jamais été volé. Je suppose que le guet leur aura fait peur. Erich pourra sûrement vous en dire plus, je pense. »

• « Oh, je vais vous donner ce médaillon pour que vous sachiez à quoi elle ressemble. Elle a le même avec un portrait de moi à l'intérieur. Je les ai fait faire au cours du mois qui a suivi la mort de sa mère, il y a sept longues années... »

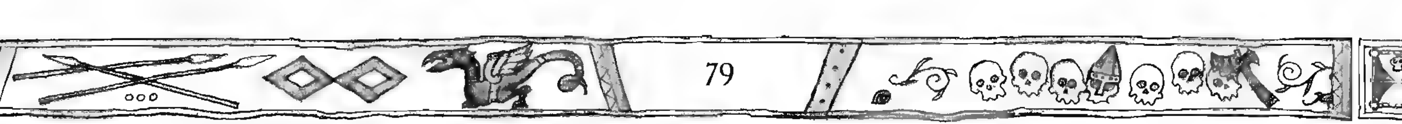
Fleischer semble se perdre dans une rêverie et le majordome vient poliment frapper à la porte pour informer les PJ que leur audience est terminée. Il les fait rapidement sortir et les laisse devant la porte d'entrée. Il leur donne l'adresse de la plus récente des boucheries de Fleischer et les toise.

« Ne revenez pas avant d'avoir de bonnes nouvelles pour le Maître », leur dit-il sèchement et il leur claque la porte au nez avant qu'ils aient pu dire un mot.

Le Repos du Pêcheur

Si les PJ ont manqué l'annonce de Fleischer, faites-les dormir à l'hôtellerie du *Repos du Pêcheur* pour cette nuit. Dans cette scène, les personnages sauveront Fleischer de deux agresseurs (avec un peu de chance) et il leur offrira la possibilité de « toucher une grosse somme » s'il viennent le voir le lendemain. Le *Repos du Pêcheur* est une auberge au bord de l'eau, populaire chez les voyageurs, les pêcheurs et les gens qui sont à la recherche d'un travail occasionnel. C'est un bâtiment de deux étages, d'aspect miteux, avec vue sur le quai près des remparts de la ville. Devant l'auberge, un jeune homme solidement bâti fait rouler un tonneau de bière qu'il a descendu d'une charrette et le rentre par une porte latérale. C'est Dieter le charretier. Il revient un moment plus tard pour prendre un autre tonneau dans la charrette et l'amener dans l'auberge.

> ***L'auberge a beau être assez délabrée, elle est pleine d'animation. Les serveurs traversent la foule avec des plateaux chargés de chopes de bière et on sert une quantité apparemment illimitée de bols de ragoût à un comptoir situé sur le côté.***
>
> ***Alors que vous regardez ça et là autour de la salle***





commune, vous remarquez un homme parmi les clients du bar. Il est vêtu des riches étoffes portées par les marchands aisés et cela fait un moment qu'il réclame de la bière d'une voix forte. Jusque-là, l'aubergiste a refusé et il lui ordonne maintenant avec véhémence de quitter les lieux, car il est honteusement saoul.

Après avoir essuyé quelques quolibets de ceux des clients qui sont moins ivres que lui, l'homme fait un demi-tour incertain et titube jusqu'à la porte. Tandis que l'homme ivre se prépare à sortir, ses beaux vêtements et son état d'ébriété attirent l'attention de deux individus d'aspect plus que douteux qui sirotent leur chope près de la porte. Une fois l'ivrogne sorti, l'un des deux hommes se lève immédiatement et le suit. Quelques moments plus tard, le second personnage finit sa boisson et sort également. Les clients de la taverne regardent tous ostensiblement ailleurs. On dirait bien que ce genre de choses n'est pas inhabituel par ici.

Fleischer avance le long de la rue et se fait rattraper un pâté de maisons plus loin. Le premier voleur le propulse d'un coup d'épaule dans une ruelle sur le côté. Le second voyou se précipite alors dans la ruelle lui aussi. Si l'un au moins des PJ s'est levé pour les suivre, il assiste à cette agression.

Des PJ compatissants essayeront certainement de secourir la victime à ce moment. Des PJ sans scrupules pourraient essayer de dérouiller les agresseurs pour leur faire les poches. En partant du principe que les PJ s'attaquent aux voleurs et qu'ils les chassent, le marchand ivre saisit à deux mains sa tête qui saigne et recherche maladroitement un mouchoir pour étancher le sang. Avant que les PJ aient le temps de lui poser la moindre question, il tombe évanoui et le PJ qui se trouve le plus proche de lui peut effectuer un **test d'Agilité** pour le rattraper avant qu'il ne s'écroule sur les pavés. Si le test est réussi, l'homme revient à lui graduellement et félicite le PJ en question d'une voix avinée. Après s'être redressé avec difficulté, il sort une petite carte de visite froissée de sa poche (**Document 2**) et la fourre dans la main du PJ avec quelques pistoles. L'homme fixe le PJ d'un œil injecté de sang et à demi fermé et lui dit :

« (Hic !) J'aurais bien besoin d'un type comme vous. Est-ce que vous aimeriez gagner des sous avec vos amis, eh ? Mon adresse est sur ma carte. V'nez me voir demain, d'accord ? »

Et là-dessus, Herr Fleischer s'en va en titubant vers la rue principale et hèle une chaise à porteur pour se faire ramener chez lui. Avec un peu de chance, les PJ iront le voir le lendemain et l'aventure continuera alors par l'épisode **Sac de nœuds chez le marchand de saucisses**, page 79.

UNE VOISINE BIEN CURIEUSE

Les PJ devraient maintenant avoir un certain nombre de pistes potentielles à suivre. S'ils ne savent par quoi commencer, faites intervenir Marguerite Garten, la voisine de Fleischer. S'ils décident de poser des questions dans le voisinage, la maison de Marguerite sera la première à laquelle ils iront frapper. Quoi qu'il arrive, il faut qu'elle soit le prochain PNJ qu'ils rencontreront.

À part Frau Garten, les PJ peuvent questionner tout un assortiment de voisins qui proclameront tous qu'ils ne savent rien au sujet de Herr Fleischer. La seule autre source d'informations dans ce quartier est un verrier des environs. Les PJ peuvent apprendre des choses au sujet de l'amoureux de Hanna s'ils sont malins et posent les bonnes questions. Voyez **Otto le verrier**, page 81, pour plus de détails.

Certains groupes voudront se précipiter immédiatement dans les boutiques de Fleischer pour enquêter. Si tel est le cas, menez la rencontre avec Marguerite puis passez tout simplement à **Sur la bonne piste**, page 81. Vous pourrez toujours revenir à cette section-ci plus tard si le besoin s'en fait sentir.

Marguerite Garten

Surplombant la ruelle qui court le long de l'arrière de la maison de Fleischer (et sous la fenêtre de Hanna), on trouve la maison de Marguerite Garten, la femme qui semble être au courant de tous les ragots salaces qui circulent sur les habitants du quartier.

Informations-clés

- Hanna a une liaison avec Hans, qui travaille chez Otto le verrier.
- Un « rival amoureux » est venu chanter des sérénades à Hanna trois soirs de suite avant sa disparition.

On voit tout de suite, si on regarde par la fenêtre de la cuisine de Herr Fleischer, que la fenêtre de Frau Garten a une vue imprenable sur le jardin de la maison Fleischer. Frau Garten est toujours disposée à raconter tout ce qu'elle sait, du moins si on y met le prix. Dans ce cas, cela fait un moment qu'elle cherche une bonne excuse pour aller au restaurant *Chez Louis* (cf. **Chez Louis**, ci-contre, pour plus de détails) et il lui faut un galant homme pour l'y inviter. Et c'est à ce moment que les PJ tirent à la courte paille…

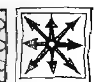
Frau Garten a ses petits arrangements avec Lysette, qui travaille pour Louis, ce qui lui permet d'obtenir une table quand elle le désire. En échange de ce dîner, offert par le groupe, elle fournira ces informations pertinentes, dont certaines sont même exactes :

- *« Hanna Fleischer fréquente un jeune homme qui travaille à la verrerie d'Otto. »* Vrai, il s'agit de Hans.
- *« On raconte que Herr Fleischer aurait triché pour remporter un*



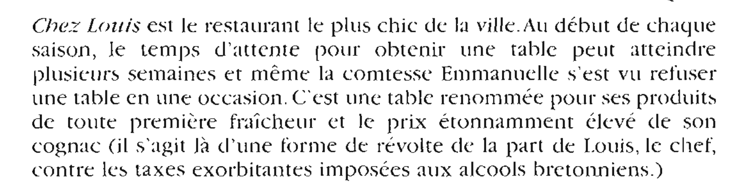




contrat avec l'école impériale d'Artillerie, il n'y a pas longtemps. » Faux, c'est une rumeur propagée par Stark pour discréditer Fleischer.

- *« Pendant trois nuits d'affilée, un homme vêtu d'un grand chapeau et d'un manteau noir est venu chanter la sérénade sous la fenêtre de Hanna. C'est arrivé juste avant sa disparition. Peut-être que le joli cœur était Hans, mais je crois bien qu'il ne sait pas chanter. »* Vrai, c'était Maria della Miragliano
- *« Les saucisses de Fleischer sont si populaires parce qu'il utilise des herbes rares qu'il fait venir de Kislev. »* Faux, les herbes sont tout à fait ordinaires. En revanche, les « additifs » de Stark viennent bien du nord, mais d'un peu plus loin que Kislev.



Chez Louis

Chez Louis est le restaurant le plus chic de la ville. Au début de chaque saison, le temps d'attente pour obtenir une table peut atteindre plusieurs semaines et même la comtesse Emmanuelle s'est vu refuser une table en une occasion. C'est une table renommée pour ses produits de toute première fraîcheur et le prix étonnamment élevé de son cognac (il s'agit là d'une forme de révolte de la part de Louis, le chef, contre les taxes exorbitantes imposées aux alcools bretonniens.)

En fonction de leurs finances et de leur classe sociale, les PJ pourront ou non entrer *Chez Louis*. Les PJ peuvent être là pour enquêter sur les déclarations de Greta Fischer, pour soudoyer Frau Garten ou pour retrouver les boucles d'oreilles. Quoi qu'il en soit, il faudrait qu'ils arrivent au moins à apprendre les informations-clés figurant ci-dessous.

Informations-clés

- Des gens se sont récemment fait dérober des bijoux ici.
- Le « Rossignol de Tilée » (Maria della Miragliano) a chanté *Chez Louis*.

Si les PJ arrivent avant l'ouverture du restaurant (aux alentours de 18 heures), ils trouveront porte close. S'ils font le tour du bâtiment, ils trouveront un adolescent maussade et arrogant qui leur demandera d'un ton péremptoire ce qu'ils font à traîner dans la ruelle. S'ils le questionnent, le garçon leur fournira deux renseignements en échange d'une petite pièce ou si les PJ réussissent à l'intimider :

- Plusieurs clients se sont fait voler leurs colliers ou leurs boucles d'oreilles pendant qu'ils dînaient, du moins c'est ce qu'ils disent. Louis en a été mortifié et a présenté ses plus plates excuses à toutes les victimes. De plus il a fait le nécessaire pour qu'un officier supérieur du guet soit présent sur les lieux du crime.
- Greta Fischer a bien travaillé ici, mais elle a démissionné il y a deux ou trois semaines, apparemment à la suite d'une dispute avec Louis. (Louis a renvoyé Greta parce qu'elle passait son temps à traîner devant la porte du cabaret au lieu de rester à son poste à la cuisine.)

Dîner Chez Louis

Si les PJ reviennent aux heures d'ouverture, on ne leur permettra d'entrer que s'ils portent des vêtements de bonne qualité ou de qualité exceptionnelle. Un personnage massif se tient à la porte et les « incite » à quitter les lieux s'ils font du scandale. S'ils sont polis et bien habillés, on leur permet d'entrer et ils sont reçus par Lysette, l'hôtesse, qui s'avance vers eux habillée à la toute dernière mode bretonnienne et les guide vers leur table.

S'ils arrivent accompagnés de Frau Garten (cf Marguerite Garten, page 80), on leur donne une table sans se préoccuper de leur tenue car *« la dame se porte garante pour eux. »* Frau Garten, si elle est suffisamment contente, leur permettra de parler à Louis par l'intermédiaire de son amie Lysette. La dépense minimum pour les PJ sera de 6 pa par personne, pour du pain et de l'eau (avec le mépris des serveurs en prime). Le maximum n'est limité que par la quantité de cognac qu'ils sont capables d'absorber.

Une fois assis, les PJ disposent de différents moyens pour obtenir une audience auprès de Louis. Ils peuvent essayer de soudoyer un serveur ou de charmer Lysette. Le plus facile, cependant, est de manger un bon repas et d'exprimer le désir de complimenter le chef. Louis se sentira particulièrement bien disposé à leur égard s'ils le flattent et s'extasient sur son sens de l'innovation et son style

Tant que les PJ sont courtois, Louis se verse un verre de cognac et s'assied à leur table Il leur explique tristement que deux femmes se sont encore fait dévaliser la nuit dernière. Toutes deux se sont fait voler leurs bijoux pendant leur repas et personne n'a rien vu

Louis ajoute alors : *« Moi z'aussi, ze me sens un peu idiot, mais mes yeux étaient zi pleins de larmes à cauze de notre ztupéfiante zoprano et de la bouleverzante interprétation qu'elle nous a donnée du* Lamento de Volidini. *Elle a des poumons d'une puizance prodigieuze, n'est-ze pas ? »*

Si les PJ l'interrogent au sujet de la chanteuse, Louis répond .

« Elle ze nomme Maria della Miragliano. Zûrement, vous en avez entendu parler, non ? Voilà deux mois qu'elle travaille izi et ze penze qu'elle apprézie l'atmozphère intime de notre petit restaurant plutôt que l'opéra. Ze zuis moi-même amoureux de zette femme, mais hélas, elle ne fait abzolument pas attention à moi, même quand ze lui verze zon cachet. »



Otto le verrier

Dans l'allée qui longe la maison Fleischer se trouve un bâtiment bas qui irradie la chaleur par sa porte d'entrée. Le devant de la boutique est très chaud, mais pas d'une façon aussi insupportable que l'arrière de la maison où se trouvent les fours à verre. Otto Uhl, le propriétaire, se présente joyeusement lorsque les PJ arrivent et leur parle avec animation des différentes sortes de verre et des techniques qu'il utilise dans son atelier. Il ne sait pas grand-chose à propos d'Hanna, à part le fait qu'elle est la fille de Herr Fleischer. Toutefois, il leur présente ses trois apprentis, qui pourraient en savoir un peu plus. Karl et Uwe ne savent presque rien mais Hans, l'air penaud, leur confie les informations-clés de cette scène.

Informations-clés

- Il fréquente Hanna en secret depuis trois mois
- Hans s'inquiète car il paraît qu'on a vu un « un soupirant rival » chanter la sérénade à Hanna.

SUR LA BONNE PISTE

Lorsque les PJ iront enquêter dans les différentes échoppes de Herr Fleischer, ils pourront en découvrir un peu plus sur sa fille Hanna, ainsi que sur Emil Stark, le concurrent de Fleischer (et le coupable de cette aventure). Essayez de vous arranger pour que les PJ visitent d'abord la plus récente des boutiques, puis celle d'Albrechte et enfin la plus ancienne afin que les informations leur arrivent dans le bon ordre.

Si vous sentez que la tension se relâche un peu au niveau des joueurs, vous pouvez faire apparaître **Les gamins des rues** (cf. page 83).



La boucherie d'Uter

La plus récente entreprise de Fleischer est située à la lisière du quartier le plus chic de la ville. Comme c'est celle qui se trouve le plus près de son domicile, il y passe plus de temps que dans ses autres boutiques et il en surveille personnellement le fonctionnement journalier. Il a ouvert cette boucherie à l'intention des clients les plus riches car ils sont les seuls à avoir les moyens d'acheter les morceaux raffinés et les viandes rares qui sont la spécialité de la maison



Informations-clés

- Uter, le boucher, ne connaît pas très bien Hanna.
- L'adresse de Carla.
- L'adresse de la boutique d'Albrechte.

Informations facultatives

- Hanna s'est peut-être enfuie avec son amant. (C'est faux.)

> ***Cette boucherie est nichée parmi d'autres boutiques de la meilleure catégorie dans une petite rue transversale. La façade de la petite boutique est peinte de couleurs vives et, à l'intérieur, le comptoir de marbre étincelle et paraît à peine avoir été utilisé. Un homme souriant, coiffé d'un chapeau de paille et vêtu d'un tablier à rayures, se retourne et vous salue lorsque vous entrez dans la boutique.***
> ***« Bonjour et bienvenue ! Que puis-je pour vous ? »***

Si les PJ lui expliquent qu'ils travaillent pour Herr Fleischer, Uter se rembrunit *« Oh oui, la disparition d'Hanna, hein ? Quelle terrible affaire. C'est une personne très gentille. Je ne l'ai rencontrée que quelques fois, mais elle ne m'a pas paru être le genre à s'enfuir. Espérons qu'il n'y a rien de plus grave, pas vrai ? »*

Si l'un des PJ lui demande si quelqu'un a remarqué un changement chez Hanna ces derniers temps, il répond : *« Aucun changement dans sa personnalité. Mais pour tout vous dire, je ne la connaissais pas vraiment. Vous savez, ça vaut toujours mieux de ne pas trop se frotter à la famille de votre patron. Si vous voulez, allez voir Albrechte à l'ancienne boutique. Il travaille pour Herr Fleischer depuis bien plus longtemps que moi. »*

Uter ne peut pas en dire beaucoup plus car il ne connaît pas vraiment Hanna. Il donne l'adresse de la boucherie d'Albrechte aux PJ et leur répète que l'autre boucher en saura peut-être plus. Reportez-vous à **La boucherie d'Albrechte** pour plus de détails.

Toutefois, Carla, l'amie d'Hanna, est plus facile à retrouver. Franz, le livreur de la boutique, leur dit que Carla habite à quelques rues de là et il leur décrit la maison. Il sait où elle habite parce qu'il a déjà fait des livraisons à cette maison. (Cf. **La maison de Carla**, page 84.)

Il a aussi quelque chose à dire sur la disparition de Hanna. Si on lui glisse une pièce, il dit avec un air de conspirateur : *« J'vous parie qu'elle s'est enfuie avec son jules. »* Mais Franz n'en dira pas plus et il a l'air presque honteux d'en avoir dit autant.

La boucherie d'Albrechte

Cette échoppe est située à une demi-heure de marche de la maison Fleischer environ et de ce fait le marchand n'y vient pas très souvent. Elle est installée dans un quartier plutôt pauvre mais sans danger.

Informations-clés

- Hanna fréquentait un jeune homme nommé Hans.
- Emil Stark n'a plus de clients
- L'adresse de la boucherie d'Erich

Informations facultatives

- Stark était un concurrent, mais depuis la disparition de sa femme, ses affaires ont périclité.

> ***Le contraste est très net entre la sobre boutique étincelante de propreté d'Uter et celle-ci. Une petite foule se presse à l'intérieur et tout le monde ou presque ronchonne au sujet du prix de la viande.***
> ***Un vieil homme décharné est en train de couper des côtelettes d'agneau au moment où vous entrez. Il lève le nez de son travail et dit : « Je m'occupe de vous dans une seconde, dès que j'ai fini avec ça. » Il passe de l'autre côté d'un rideau d'un pas traînant et revient quelques instants plus tard. Il sort de l'arrière-boutique en se léchant les lèvres et, avec une haleine chargée de relents d'alcool, vous dit, « Bonjour, je suis Albrechte, qu'est ce que je peux faire pour vous ? » Il s'agrippe au comptoir, comme s'il s'en servait pour conserver son équilibre.***

Ce que les PJ ne peuvent pas voir, à ce point, c'est qu'Albrechte n'a qu'une seule jambe. Le haut comptoir les en empêche.

Une fois que les PJ lui ont expliqué qui ils sont et pour qui ils travaillent, Albrechte est trop heureux de les aider. Il leur dit : *« Je n'ose imaginer dans quel état doit être Herr Fleischer. C'est une bien belle jeune femme et on raconte de telles histoires de nos jours, notamment qu'il est dangereux de se promener dans les rues, même en plein jour. Mon cousin de Weissbruck ne faisait que se mêler de ses affaires quand... »*

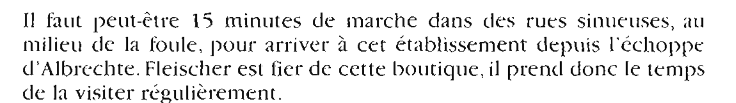
Albrechte n'aime rien tant que s'écouter parler et il est toujours ravi de poser ses outils pour échanger des commérages avec les clients. *« Vous savez,* dit-il, *l'ancienne maison de Herr Fleischer est juste au coin de la rue et il était toujours dans la boutique avec Hanna pour donner un coup de main et s'occuper des clients. Mais c'est drôle,* ajoute-t-il, *je n'ai pas vu Hanna ou son amoureux depuis un bon bout de temps. Ils passaient souvent par là pour aller se promener au parc. »*

L'un des clients élève la voix, *« Dis donc, Albrechte, fais-nous plaisir et va donc travailler un peu pour la boucherie de Herr Stark ! Tu pourras cancaner toute la journée dans sa boutique. »* Sur quoi, un autre client s'écrie : *« C'est ben vrai, mais seulement parce que Stark n'a plus de clients ! »*

Si on lui pose encore des questions sur le soupirant d'Hanna, Albrechte dit : *« Je crois bien qu'il s'appelle Hans. Oui, c'est ça, Hans. C'est tout ce que j'en sais, j'en ai bien peur. Mais souvenez-vous, le meilleur moyen de retrouver Hanna, c'est de garder la foi en Notre Dame de la Miséricorde. Hanna ira bien tant qu'Elle prendra soin d'elle. »*

Si quelqu'un lui pose des questions au sujet de Herr Stark, Albrechte dit : *« Ah, le pauvre Herr Stark. Ses affaires vont bien mal. La mort de sa femme l'a durement frappé et on dirait bien qu'il ne s'en est jamais remis. »*

Albrechte pourra aussi fournir l'adresse de **La boucherie d'Erich** (cf ci-dessous) si besoin est.



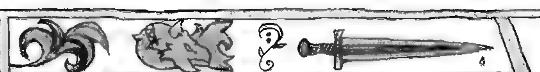
La boucherie d'Erich

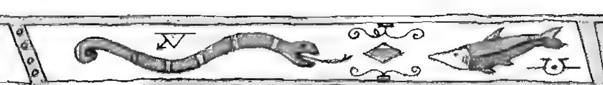
Il faut peut-être 15 minutes de marche dans des rues sinueuses, au milieu de la foule, pour arriver à cet établissement depuis l'échoppe d'Albrechte. Fleischer est fier de cette boutique, il prend donc le temps de la visiter régulièrement.

Informations-clés

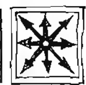
- Hanna a un peu grossi ces temps derniers
- Il y a eu plusieurs effractions dans la boutique d'Albrechte, mais pas ici.
- En dehors des heures d'ouverture, on peut trouver Albrechte à la taverne du *Flacon Vert*.
- Albrechte peut leur prêter la clé de sa boutique
- L'adresse de la taverne du *Flacon Vert* (cf page 83).

> ***Le plus ancien établissement de l'empire de Fleischer se trouve dans une rue bordée de boutiques d'artisans de toutes sortes. Les tisserands voisinent avec les poissonniers et les maroquiniers avec les forgerons. Alors que vous arrivez, vous remarquez que les bouchers sont en train de fermer boutique. Votre regard s'arrête sur un assistant qui est en train de détacher l'enseigne de bois en forme de cochon qui se trouve à l'extérieur de l'échoppe. « On ferme en avance aujourd'hui, dit-il, l'École d'Artillerie nous a pris toute notre viande. C'est la parade d'la fin des classes, qu'y***







z'ont dit. Bah, y sont bien connus pour leurs beuveries, j'suppose... »

Cet apprenti boucher tout énervé se présente sous le nom de Karl. Si on lui pose des questions au sujet d'Hanna, il répond : *« Ouais, j'connais Hanna. J'savais pas qu'elle avait disparu. On nous dit rien à nous les apprentis, vous savez. C'est une jolie fille, mais c'est pas trop mon genre, surtout depuis qu'elle a pas mal grossi ces derniers temps. »* Des PJ astucieux pourraient en tirer la conclusion qu'Hanna est enceinte des œuvres de Hans. Laissez-les le croire, ça ne fera qu'ajouter au choc.

Le patron boucher de ce magasin, Erich, a été informé que les PJ pourraient lui rendre visite et a reçu pour instruction de les aider. S'il entend les PJ parler d'effractions dans sa boutique, il a l'air choqué et répond : *« Non, pas dans cette boucherie. Je prends soin de tout verrouiller le soir. Vous voulez sans doute parler de la boucherie d'Albrechte. Herr Fleischer a dû se tromper à cause de son chagrin. Parlez-en à Albrechte. Lorsqu'il ne travaille pas, on peut le trouver au Flacon Vert, à boire ses gages. Une fois qu'il aura bu quelques verres, je suis sûr qu'il vous prêtera la clé de sa boutique. »*

Les gamins des rues

À tout moment, il y a à peu près une douzaine de garnements qui jouent ou qui se battent dans les allées et les rues qui entourent les boutiques et la maison de Fleischer. Certains des vendeurs leur donnent de la nourriture pour qu'ils s'en aillent mais ça ne fait que les encourager à revenir.

Ces gamins sont importants car ce sont eux qui finiront par dire aux PJ où se trouve Hanna. Mais pour le moment, interprétez-les comme des gosses insolents, arrogants et obsédés par la nourriture.

Informations-clés

- Une femme déguisée en homme est venue chanter des chansons sous la fenêtre de Hanna.

Informations facultatives

- Les gamins sont souvent utilisés comme messagers.
- Les gamins se souviendront des PJ pour quelques « aumônes. »

Voilà un bon moment qu'un groupe de gamins des rues à l'air rusé, incroyablement crasseux, vous observe. Finalement, ils se décident à agir. Tandis que le gros de la troupe reste en arrière, caquetant entre eux et faisant des commentaires narquois sur vos tenues, un grand garçon coiffé d'un chapeau en loques s'avance. « J'vous ai entendu d'mander après la fille du boucher dans toute la ville, dit-il. Ben, si c'est des ragots qu'vous voulez, j'pense qu'on est juste le type à qui y faut parler... Mais ça va vous coûter ! »

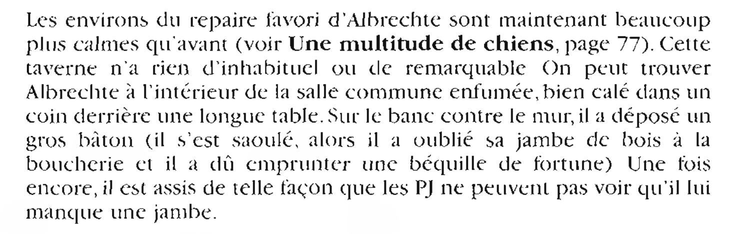
Le chef de cette bande s'appelle Hanke Avec sa troupe, il traîne partout dans la ville et ils voient des tas de choses. Pour quelques pistoles d'argent, il parlera aux PJ d'une chanteuse qui est venue sous les fenêtres d'Hanna. *« Une dame riche, ouais ! Habillée avec un chapeau et un manteau d'homme. Elle a chanté d'vant la baraque du boucher, deux ou trois nuits. Mais ça fait des jours qu'elle a pas r'commencé. »*

Il ne sait rien de l'identité de la femme, mais il laisse entendre qu'il pourrait trouver plus d'informations et essaye d'extorquer le maximum aux PJ. Plus la conversation se prolonge, plus les autres enfants se rapprochent, jusqu'à ce que les PJ se retrouvent entourés de petites fripouilles qui se curent le nez, jacassent et quémandent tant qu'ils peuvent. Ils traitent les nains en égaux, mais murmurent très fort des insultes à l'égard des elfes en se cachant derrière leurs mains.

LE MYSTÈRE S'ÉPAISSIT

Les PJ devraient maintenant se dire que Hanna s'est enfuie avec son amant ou est impliquée avec le Rossignol de Tilée. À mesure que l'histoire progresse, les PJ vont pouvoir trouver l'endroit où Stark a haché ses nurglings afin d'infecter les saucisses de Fleischer. Ceci, avec d'autres découvertes effroyables, va faire avancer l'intrigue vers sa dramatique conclusion.

L'auberge du Flacon Vert



Les environs du repaire favori d'Albrechte sont maintenant beaucoup plus calmes qu'avant (voir **Une multitude de chiens**, page 77). Cette taverne n'a rien d'inhabituel ou de remarquable On peut trouver Albrechte à l'intérieur de la salle commune enfumée, bien calé dans un coin derrière une longue table. Sur le banc contre le mur, il a déposé un gros bâton (il s'est saoulé, alors il a oublié sa jambe de bois à la boucherie et il a dû emprunter une béquille de fortune) Une fois encore, il est assis de telle façon que les PJ ne peuvent pas voir qu'il lui manque une jambe.

Informations-clés

- Au cours du mois passé, on est entré trois fois dans la boutique par effraction
- Celui qui a fait ça a laissé des petits bouts de viande derrière lui.
- Ils peuvent enquêter comme ils veulent puisqu'ils travaillent pour le patron.
- Les PJ doivent obtenir la clé de la boutique.

Quand il voit les PJ, il leur lance : *« Hé ! Salut les gars. Alors, vous l'avez retrouvée ? J'espère que vous la trouverez en bonne santé, je pense que personne ne devrait supporter ce que mon neveu de Talabheim a dû subir. Vous savez qu'une fois, alors qu'il achetait une chemise, il y a une personne qui s'est permis de... »*

Les PJ vont sûrement l'interrompre et mentionner que Herr Fleischer et Erich leur ont dit qu'ils pouvaient avoir la clé. Si les PJ payent une pinte au vieux poivrot, la clé arrivera tout de suite. Sinon, les personnages devront l'écouter déblatérer pendant une bonne demi-heure et raconter l'une de ses interminables histoires au sujet de parents disparus dans de lointaines contrées. Toutefois, s'ils lui parlent des intrusions, il redevient un peu plus lucide et essaie de leur expliquer ce qui s'est passé

« C'est arrivé trois fois durant les deux derniers mois, j'ai ouvert la boutique et j'ai tout trouvé en désordre. On aurait dit que quelqu'un était passé par-dessus le mur de derrière, était rentré dans l'appentis et avait volé quelques saucisses. Le truc bizarre, c'est qu'à chaque fois j'ai retrouvé du sang et deux ou trois petits bouts de viande sur le sol, mais on ne nous a jamais rien volé de précieux. C'était comme si les voleurs utilisaient notre appentis pour faire marcher leur propre affaire ! »

Retour à la boutique

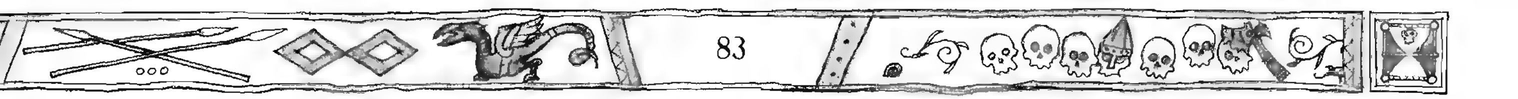


Une fois qu'ils ont la clé, encouragez les joueurs à aller examiner la boutique le plus vite possible. Cette scène devrait avoir une atmosphère macabre à vous donner la chair de poule, alors n'hésitez pas à en rajouter.

Informations-clés

- Ceux qui sont entrés ont mis la main sur le médaillon d'Hanna d'une façon ou d'une autre.

La rue dans laquelle se trouve la boucherie est bien plus calme dans la soirée et la porte s'ouvre sans difficultés. La pièce principale de la



boutique est une grande salle rectangulaire, avec trois marches pour se hisser au niveau du comptoir, lequel monte à hauteur de poitrine et possède une section qui se replie facilement pour permettre l'accès à la zone où travaille le personnel et à la porte fermée par un rideau.

La seconde zone, derrière le rideau, permet d'accéder à une courette entourée de trois hauts murs et une resserre dans le fond.

L'appentis est juste une pièce sans fenêtre, avec une trappe dans le toit pour faire entrer l'air et la lumière. La porte n'est pas fermée et à en juger par le grand étal de bois et le gros hachoir à main qui se trouvent à l'intérieur, il s'agit là du cœur des entreprises de Herr Fleischer.

L'étal est taillé dans une énorme poutre de bois, avec une rainure creusée en son centre et un seau sous la rainure. Parmi les centaines de chapelets de saucisses qui sont suspendus au plafond, l'un d'eux, composé de huit saucisses, est la dernière création de Stark. Toute personne dotée du talent Sens de la magie se sentira mal à l'aise en s'approchant de ces saucisses, mais sera incapable de savoir d'où vient le malaise ou quelle peut en être la raison. N'hésitez pas à tarabuster les magiciens avec des rumeurs de vermiâcres se tortillant tout près dans l'Aethyr.

Tandis que les PJ examinent la pièce, faites-leur effectuer des **tests de Perception** pour remarquer trois choses :

- Le cadre de métal de la trappe du toit est si rouillé qu'il est impossible de la fermer correctement Voilà qui permettrait à n'importe quel voleur de rentrer facilement.
- Derrière un baril de sciure de bois (utilisée pour absorber le sang sur le sol) est caché quelque chose qui ressemble à une jambe humaine ensanglantée Toute personne qui la voit doit réussir un **test de Force Mentale** ou recevoir 1 point de Folie
- À côté du paquet de saucisses de Stark est suspendu un petit médaillon. C'est le jumeau de celui de Herr Fleischer et il contient une peinture miniature représentant Hanna et son père.

C'est effectivement par la trappe que Stark est entré la première fois, mais du fait de son volume, il a eu du mal à ressortir. En conséquence, il se sert de Willi (son laquais du culte) pour grimper à sa place et commettre son immonde crime La jambe est la jambe de bois dont Albrechte a besoin pour marcher comme il faut. Il était tellement ivre qu'il l'a oubliée à son travail et il la regrettera vraiment quand il se réveillera. Stark a dit à Willi d'accrocher le médaillon d'Hanna à côté des saucisses en guise de macabre plaisanterie.

UN TÉMOIN

À ce stade, les PJ devraient se faire un sang d'encre pour Hanna et commenceront peut-être même à se demander si elle n'a pas été transformée en saucisses. S'ils retournent à la maison de Herr Fleischer pour lui en parler, il fond en larmes à cette idée mais leur ordonne de lui ramener toutes les bribes d'informations qu'ils pourront découvrir sur le sort d'Hanna

S'ils vont voir Albrechte, il leur dit de continuer à chercher des indices d'une voix avinée et de lui ramener sa jambe s'ils le peuvent.

Laissez-les se creuser la tête un moment. S'ils ne se souviennent pas qu'ils n'ont pas questionné Carla, vous pouvez le leur rappeler.

La maison de Carla

La maison familiale des Lindt est facile à trouver et telle que Franz l'a décrite. Une petite volée de marches conduit à la porte d'entrée et un gros cordon de sonnette pend juste à côté. La maison a deux étages, avec deux fenêtres par étage et un jardin bien entretenu sur l'arrière, fermé par un mur bas.

Si les PJ n'ont rien demandé au sujet de Carla à la boucherie, quelques **tests de Commérage** réussis dans la ville leur permettront d'apprendre cette adresse. Si les PJ essayent de rencontrer Carla avant d'avoir enquêté dans la boutique d'Albrechte dans **Le mystère s'épaissit**, une servante leur ouvre la porte et leur explique que les Lindt ne sont pas là mais qu'ils devraient revenir d'un jour à l'autre Sinon, la scène se déroule comme dans la description.

Quelques minutes après la sonnerie de la cloche, une jolie jeune femme au visage baigné de larmes ouvre la porte. Elle demande aux PJ de se présenter et de lui dire quelle est la raison de leur présence. Une fois que les PJ lui ont expliqué pourquoi ils sont là, elle regarde par-dessus son épaule, sort sous le porche et referme la porte derrière elle.

« *Je suis Carla et cela fait des jours que je n'ai pas revu ma chère Hanna*, dit-elle en essuyant une larme. *Nous avons passé un si bon moment aux Armes de l'Artilleur, lorsqu'il y a eu le cabaret. Mais je l'ai perdue de vue après, lorsque nous avons dansé et j'ai pensé qu'elle était allée prendre l'air dehors. Il y avait tellement de jeunes officiers qui étaient là*, ajoute-t-elle avec mélancolie. *Et puis plus tard, lorsque je suis partie avec mon charmant Wolfie, mon beau chevalier servant, il y a eu tout ce tapage. Apparemment quelqu'un s'était fait voler, une dame de compagnie de la comtesse. Cette femme avait probablement perdu son collier et elle en a rejeté la responsabilité sur quelqu'un d'autre, la garce !* »

Informations-clés

- Carla était aux *Armes de l'Artilleur*.
- Carla n'a pas vu ce qui était arrivé à Hanna

Informations facultatives

- Le Rossignol de Tilée chantait dans ce cabaret.

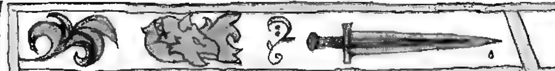
Carla ne sait vraiment pas où est Hanna, mais elle a peur qu'il lui soit arrivé « quelque chose de terrible » Sa famille l'a consignée à la maison jusqu'à ce qu'on ait retrouvé Hanna, ce qui veut dire que Carla ne peut plus voir son cher artilleur impérial, Wolfie (c'est pour cela qu'elle pleure). Si on lui pose des questions sur le Rossignol de Tilée, elle confirme que la soprano a assuré un des numéros du cabaret Carla est un peu niaise, mais elle est honnête.

Les Armes de l'Artilleur

Les *Armes de l'Artilleur* est une taverne très convenable, fréquentée par un grand nombre d'officiers subalternes de l'École Impériale d'Artillerie. Un petit canon de bois, que les étudiants de l'université « empruntent » souvent, est suspendu à l'extérieur de la porte d'entrée. La taverne a été ouverte par un officier d'artillerie à la retraite il y a à peu près dix ans et c'est l'un des repaires favoris des nobles qui veulent jouer les petits soldats L'ameublement est spartiate, dans un style qui rappelle celui d'un baraquement, et l'endroit est d'une propreté méticuleuse et dans un ordre parfait. Le comptoir, tout en longueur, occupe l'un des côtés du sol dallé et un grand étendard frappé du blason personnel de l'Empereur orne le mur qui surplombe la petite scène située à l'extrémité de la salle. Un **test de Connaissances générales (Empire)** ou de **Connaissances académiques (généalogie/héraldique) Très facile (+30%)** permettra d'identifier l'étendard.

Aux *Armes de l'Artilleur*, les personnages qui ne sont pas des militaires subissent un malus de –10% aux **tests de Charisme** ou de **Commérage** effectués auprès de la clientèle.

Greta Fischer y travaille comme serveuse au bar (cf. **Les petits secrets de Greta**, page 78, pour en savoir plus sur ses antécédents). Si les PJ pensent à la questionner, elle finit par reconnaître son implication dans les agissements du Rossignol de Tilée Si on lui demande si elle a vu Hanna la nuit où elle a disparu, elle raconte aux PJ qu'elle pense l'avoir vue se disputer avec un jeune employé de bureau (le préposé aux licences, rien de moins !) qui travaille à l'hôtel de ville « *Ils parlaient de danser dans un établissement sans permis, je crois.* »





Wolfgang et Léopold

Deux clients des *Armes de l'Artilleur* attireront peut-être l'attention des PJ. Ce sont deux jeunes gens bien habillés et bien avinés, qui parlent fort d'une voix aux accents aristocratiques. *« Encore de la soupe et de la bière, tavernier ! »* exigent-ils. *Et promptement ! »* Ces deux individus se nomment Wolfgang et Léopold et ce sont deux jeunes nobles qui se sont donné pour mission d'achever leurs foies *avant* leurs héritages.

Informations-clés

- Ils connaissent Rudi.
- Rudi a disparu.
- Rudi avait un paquet de saucisses avec lui.

Informations facultatives

- L'adresse de Rudi (ce qui mène au **Document 4 : la lettre tachée**.)

Lorsqu'on les approche, ces deux personnages se montrent méprisants envers leurs inférieurs, amicaux envers toute personne qui semble faire partie de la noblesse et totalement sous le charme de toutes les jolies femmes qui passent dans le voisinage de leur table. Ils parlent de leur ami Rudi qui a disparu. *« Son abject majordome a décampé avec toute la nourriture que nous avions chez nous »*, affirme Léopold. Si on leur pose des questions sur Rudi ou qu'on leur montre la carte de Frau Oppenheimer (reçue dans l'affaire des boucles d'oreilles perdues, page 77), Wolfgang s'exclame : *« Il s'est probablement déniché une belle petite pouliche et il lui fait faire un petit parcours d'obstacles pendant une semaine ou deux. »*

Un **test de Perception Assez facile (+10%)** permet de déceler qu'ils n'y croient pas vraiment. Si les PJ donnent l'impression d'être des gens honnêtes, Wolfgang et Léopold sont disposés à leur faire confiance. Ils ignorent réellement ce qui est arrivé à Rudi et aimeraient bien retrouver leur ami, d'autant plus qu'il leur doit des mois d'arriérés de loyer. À eux deux, ils offriront 10 co aux PJ s'ils acceptent d'ouvrir l'œil pour retrouver Rudi. Léopold remarque également : *« Il est revenu à la maison avec un tas d'excellentes saucisses juste avant de disparaître, ce qui n'est pas le genre de ce vieux Rudi. Ce n'est probablement rien, mais je me suis dit que je ferais bien de vous le dire au cas où. Nous n'avons pas débarrassé sa chambre non plus, depuis qu'il est parti. »*

S'ils réussissent un **test de Charisme Difficile (–20%)**, les PJ les convaincront de les laisser aller chez eux pour rechercher des indices dans la chambre de Rudi (une jolie femme ou une noble dame n'aura pas de test à effectuer). La recherche ne sera pas longue car Rudi a perdu pratiquement tout ce qu'il possédait d'intéressant au jeu. La seule chose qui reste dans sa chambre, à part son lit et une bonne quantité de poussière, est le **Document 4** que vous donnerez aux joueurs à ce moment-là.

Wolfgang et Léopold ne savent rien au sujet d'Hanna ou du jeune employé de bureau.

L'hôtel de ville

Cette scène permet aux PJ de collecter des informations sur le rival de Fleischer et de faire la lumière sur l'implication de Rudi dans cette histoire. Tout suivant de Ranald ou personnage un peu louche aura des difficultés à l'hôtel de ville. On n'accueille pas bien les brigands ici.

Informations-clés

- Le préposé aux licences ne sait rien au sujet d'Hanna ou de sa disparition.
- Fleischer a eu une altercation avec Emil Stark lors d'une soirée de bienfaisance.
- Un jeune noble impétueux a mis Stark à la porte.
- Stark et Fleischer sont rivaux et Stark est en train de perdre.

L'hôtel de ville est un grand bâtiment majestueux qui occupe presque entièrement l'un des côtés de la Reiksplatz. Une grande porte à double battant s'ouvre au milieu de sa façade à colonnades, gardée par deux hommes qui portent la livrée du guet. Juste après la porte se trouve un long bureau, derrière lequel est assis un homme à l'air nerveux. Il lit des parchemins, en signe certains et en donne d'autres à un petit garçon qui disparaît presque derrière la pile de papiers qu'il a dans les bras. Alors que vous entrez, l'homme lève le nez de son bureau et esquisse un faible sourire. Il toussote et vous dit : « Bienvenue, citoyens, je suis le préposé aux licences. En quoi puis-je avoir le plaisir de vous aider ? » Le ton de sa voix vous fait clairement sentir qu'il ne pense absolument pas ce qu'il vient de dire.

Si les PJ lui parlent de sa rencontre avec Hanna aux *Armes de l'Artilleur*, l'employé répond : *« J'inspectais les lieux car il me semblait que le propriétaire n'avait pas fait les demandes adéquates en ce qui concerne plusieurs licences capitales nécessaires à l'administration d'une taverne, d'une auberge ou d'une maison de tolérance. Je n'ai pu supporter le spectacle de ces danses et de ces chants de débauchés dans une maison qui n'a même pas fait l'objet d'un Agrément sur les Établissements de Divertissement, j'ai donc tenté de mettre un terme à ces activités illégales. Hélas, cette foule braillarde a facilement réussi à noyer le son de ma pauvre voix alors je me suis retiré et j'ai plus tard fait remettre une injonction à la taverne. Depuis, la situation s'est résolue à ma satisfaction avec le versement opportun de certaines sommes dues. »*

Si les PJ lui expliquent qu'ils travaillent pour Herr Fleischer, l'employé étouffe un gémissement et se redresse en prenant un air vraiment ennuyé. Il renvoie le petit garçon, qui s'éloigne en titubant dans le couloir, à peine capable de voir son chemin au-dessus de la pile de parchemins qu'il transporte.





Derrière son bureau, l'employé lève les yeux vers eux et leur dit : *« Herr Fleischer est véritablement un homme de bien, un homme généreux et, pour être tout à fait franc, très enthousiaste, n'est-il pas ? Puis-je vous demander pour quelle raison il vous envoie cette fois ? S'agit-il d'un autre gala de charité pour les enfants sans foyer ? Tout le monde apprécie vraiment ce qu'il fait pour les pauvres, mais sa dernière manifestation a été une sorte de débâcle, pour dire le moins... Je veux dire, il a pratiquement fallu appeler le guet quand il a eu cette querelle avec Herr Stark. Je n'ai aucune envie de lui délivrer une licence si nous devons encore avoir ce genre de problèmes. »*

Les PJ seront peut-être un peu interloqués par ce discours. L'employé les prend pour des messagers ou des employés de Herr Fleischer, venus pour l'une des généreuses missions de charité publique du boucher.

S'ils mettent les choses au clair ou même s'ils essayent de bluffer, il commence à entrer dans les détails sur la récente soirée organisée par Herr Fleischer *« Il y a quatre mois, nous avons organisé un bal de charité avec un repas fin à l'hôtel de ville pour collecter des fonds afin d'aider les pauvres de la cité. Toutes les personnes qui comptent étaient là. Il y avait même quelques aristocrates de la cour, mais hélas la comtesse n'est pas venue. Au cours de cette très agréable soirée, durant laquelle tous les bienfaiteurs furent remerciés et applaudis par les invités, un certain Herr Stark s'est levé vers la fin et est monté sur la scène. Et là, il a commencé à éreinter Herr Fleischer en l'accusant de cupidité et de cruauté envers une femme. Stark a alors juré qu'il se vengerait de Fleischer. Heureusement, l'un des jeunes gentilshommes s'est offensé des paroles injustifiées de Stark et a jeté ce malotru à la porte. Il a été fort applaudi pour son acte. »*

Si les PJ demandent des détails sur Stark, l'employé consulte ses fiches *« Apparemment, Herr Stark serait un maître-boucher mais ses affaires périclitent Il semblerait que son principal rival pour la meilleure - hum ! - portion de marché soit Herr Fleischer. D'aucuns prétendent que Fleischer a du succès grâce à l'excellente réputation qui lui vient de toutes ses bonnes actions pour les pauvres et les nécessiteux, mais j'ai entendu des rumeurs prétendant qu'il y aurait eu des pots-de-vin. Ce sont des absurdités, évidemment ! »*

Si on lui pose des questions sur l'identité de la femme dont il était question dans la diatribe de Stark, l'employé ne sait rien de plus. Par ailleurs, il ne connaît pas l'identité du jeune noble qui s'est occupé de Stark, mais il répond : *« Essayez aux Armes de l'Artilleur. Il y a toujours de jeunes aristocrates dans cette taverne. »* Voilà qui devrait amener les PJ à Wolfgang et Léopold, s'ils ne leur ont pas déjà parlé (cf. **Les Armes de l'Artilleur**, page 84, pour plus de détails).

Pour de plus amples renseignements, l'employé recommande aux PJ de poser leurs questions à Herr Stark en personne. Il n'a jamais entendu parler des effractions.

LA BOUTIQUE DE STARK

Toutes les pistes se dirigent maintenant vers Emil Stark. Les PJ ont peut-être élaboré leurs propres théories délirantes sur ce qui se passe, mais une fois qu'ils auront retrouvé Hanna, la vérité devrait se révéler encore plus bizarre que la fiction. Après une entrevue peu probante avec Stark, les gamins des rues pourront donner aux PJ les informations vitales dont ils ont besoin pour trouver Hanna. Alors que l'aventure arrive à son point culminant, vous devrez essayer d'accélérer le rythme des prochaines scènes

Stark Boucherie de Qualité

Le petit mot trouvé au domicile de Rudi conduira peut-être les PJ à la boutique de Stark. Si tel est le cas, jouez la scène normalement, mais retardez les événements décrits dans **Ce que Stark fait ensuite** jusqu'à ce que les personnages se soient rendus à l'hôtel de ville.

Dans cette scène, les personnages doivent avoir l'impression de se retrouver dans une impasse S'ils accusent Stark ou s'ils le menacent, essayez de faire en sorte qu'il ait l'air outragé mais digne. S'ils ont recours à la violence physique, Stark se précipite vers son passage qui mène aux égouts en lâchant Rudi le mutant pour les ralentir le temps de s'échapper. Vous trouverez plus de détails sur ceci dans **Stark Boucherie de Qualité, le retour**, page 88. Cependant, si ce n'est pas le cas, continuez cette scène comme suit.

> ***L'enseigne disait autrefois Stark Boucherie de Qualité, mais elle est maintenant toute écaillée et on peut voir le bois sous la peinture. Les deux étages du bâtiment délabré sont coincés entre la boutique abandonnée d'un marchand de chandelles et le côté d'un entrepôt qui donne sur le quai. Le quartier n'est vraiment pas très fréquentable et les fenêtres brisées de la façade, rafistolées avec des planches de bois brut, ne font qu'ajouter à l'ambiance de délabrement et de dégradation. L'échoppe mal éclairée est divisée en deux par un vilain rideau qui sépare le côté boutique du côté boucherie. Lorsque vous entrez dans la boutique, le rideau est tiré en arrière et un homme obèse, chauve et transpirant apparaît de derrière celui-ci. Il vous fait un sourire édenté et essuie ses mains pleines de sang sur son tablier.***
> ***« Bonjour, vous lance-t-il gaiement, vous voulez des pâtés, pas vrai ? Ou bien c'est pour autre chose ? »***

Informations-clés

- Stark admet avoir eu une « prise de bec » avec Fleischer.
- Il connaissait Rudi, mais il assure qu'il s'est excusé.
- Il prétend ignorer où peut bien être Hanna

Stark ment de façon convaincante au sujet d'Hanna. *« Je ne sais vraiment pas où elle pourrait être »*, affirme-t-il sans équivoque

En ce qui concerne Rudi, il répond : *« Ah oui. J'ai été traité d'une manière bien brutale par un jeune homme de ce nom, si je me souviens bien. Au début j'étais en colère, mais plus tard j'ai bien dû admettre que c'était mon inconvenance qui était la cause des événements dont vous parlez. Depuis, je me suis excusé auprès de ce Rudi. »*

Pour ce qui est de Fleischer, il dit : *« C'est vrai, nous avons eu une prise de bec. Mais c'est du passé. Pour l'heure, j'essaie juste de vivre ma vie. Je n'ai pas de temps à gaspiller en querelles. »*

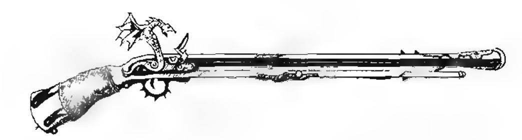
Le seul sujet qui affecte Stark est celui de sa femme. À la moindre référence faite à son sujet, Stark pâlit visiblement et demande aux PJ de partir car il a un rendez-vous urgent.

Ce que Stark fait ensuite

Les PJ peuvent croire aux affirmations de Stark ou pas Quoi qu'il en soit, dès qu'il est sûr qu'ils sont partis, il écrit une lettre de menace pour Fleischer (**Document 3**) et paye l'un des gamins de la bande de Hanke pour qu'il aille la lui porter.

Si les PJ surveillent la boutique, ils le voient donner sa lettre à un gamin des rues qui s'en va en courant.

Stark arrange alors son plan de secours, au cas où les PJ reviendraient (ce qui implique la participation de son chien et l'utilisation de quelques saucisses spéciales ; voir **Quelque chose sent le pourri**, page 87). Puis il prépare le trou qui mène aux égouts pour s'enfuir et utilise son *amulette de contrôle* pour convoquer Maria della Miragliano à la boutique. Ceci lui prend à peu près deux heures, après quoi tout PJ épiant la boutique verra arriver le Rossignol de Tilée, l'air un peu bizarre.







Les gamins des rues... encore eux

Avide d'argent, Hanke voit la lettre de Stark comme une chance de faire un peu de profit facile. Avec la lettre, il part avec sa bande en quête des PJ et propose de la leur vendre. Hanke ne sait pas lire, mais il affirme que Stark n'a pas payé suffisamment pour qu'il la livre alors il l'a gardée et il veut bien la vendre au plus offrant...

En outre, les drôles ont remarqué que Stark se rend en secret dans une masure particulière. Il s'agit de la prison d'Hanna, mais les gamins n'en savent rien. Ils ont juste remarqué qu'il a un air particulièrement coupable lorsqu'il va là-bas. Ces informations ne pourront être obtenues qu'au prix d'une somme plus importante car ces gamins ont l'habitude d'arnaquer les gens. *« Ouais m'sieur, j'ai vu où c'qu'il va le gros type. J'pourrais p'têt m'en rappeler, mais j'ai tellement faim qu'j'ai l'cerveau qui flanche. »*

Informations-clés

- Le Document 3.
- L'emplacement de la masure où est emprisonnée Hanna.



La masure

Hanna est prisonnière dans une masure en piteux état du quartier le plus pauvre de la ville. La porte condamnée qui permet d'accéder à la seule pièce de la bicoque peut être enfoncée grâce à un **test de Force facile (+20%)**. À l'intérieur de la pièce, il y a un tas de loques et de vieux sacs. Hanna, qui gémit faiblement, est couchée à même le sol sous cette couverture improvisée. L'un de ses pieds est visible et il est enchaîné à un piton de métal enfoncé dans le sol. Celui qui soulève la couverture doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de gagner 1 point de Folie à la vue de son horrible transformation.

> ***Hanna a subi une épouvantable mutation. Elle a doublé de volume et elle est couverte de plaies ouvertes suppurantes qui laissent suinter des humeurs infâmes de son corps pourrissant. Sa chevelure blonde est collée à son crâne par le pus et la graisse et son œil gauche est fermé par une croûte de crasse. Elle entrouvre ses lèvres noircies et gonflées et marmonne, « C'est papa qui vous envoie, n'est-ce pas ? Aidez-moi ! Par la Miséricorde de Shallya, aidez-moi ! Ce sont les saucisses corrompues du gros homme qui m'ont fait ça. » Bien qu'elle soit abominable à contempler, il semblerait qu'elle ait conservé une partie de son humanité.***

Informations-clés

- Ce sont les saucisses de Stark qui ont entraîné sa mutation.
- Elle a été attirée jusqu'ici par des « chants magiques. »

Hanna parle brièvement dans son délire et dit en gémissant : *« Les saucisses... trop gourmande... »* et *« Des chants dans ma tête... Des chants magiques... Je n'ai pas pu résister... »* Et là-dessus, elle s'évanouit pour de bon, épuisée par l'effort qu'elle a fait pour rester consciente. Les PJ doivent maintenant décider de ce qu'ils vont faire pour elle. Le plus simple serait de l'achever, mais il y a plus à gagner en l'emmenant à l'un des temples de la ville. À l'évidence, le temple de Shallya est le meilleur choix. Si on leur parle d'elle, les shalléens seront d'accord pour venir la chercher dans la masure (de toute façon, il viennent souvent en mission dans le quartier le plus pauvre de la ville). Sinon, les PJ peuvent soulever Hanna en fabriquant un brancard avec les sacs et une paire de planches arrachées à la porte Cette méthode risque toutefois de susciter l'attention des fanatiques ou des simples passants et les PJ pourraient alors rencontrer toutes sortes de complications.

Quoi qu'il arrive, tant que quelqu'un s'occupe d'Hanna, les PJ peuvent continuer à traquer Stark. Insistez sur le fait que le compte à rebours est commencé et qu'ils doivent mettre la main sur lui aussi rapidement que possible.

RÈGLEMENT DE COMPTE

Les PJ sont maintenant arrivés à la fin de l'aventure. Ils doivent empêcher Stark d'expédier ses saucisses corrompues dans toute la ville et ils doivent également le capturer. Ils découvrent l'état effroyable dans lequel se trouve Rudi, le Rossignol de Tilée est pris au piège et Stark reçoit son juste châtiment.

Quelque chose sent le pourri

Les PJ savent maintenant qu'Emil Stark est derrière la disparition d'Hanna. Le temps qu'ils arrivent à la boutique de Stark, la nuit devrait être tombée. Avant d'en arriver à cette scène, assurez-vous que les PJ sont bien conscients que les saucisses de Stark sont porteuses d'une infâme infection et qu'elles peuvent faire connaître le sort d'Hanna à d'autres gens. L'histoire reprend devant *Stark Boucherie de Qualité*.

> ***Alors que vous examinez sa maison depuis l'extérieur, vous remarquez que la silhouette de Stark est visible au travers des fenêtres de l'étage. Vous jetez un rapide coup d'œil sur les environs et vous pouvez voir qu'il n'y a personne dans la boutique du rez-de-chaussée et que la rue est vide.***

Les PJ peuvent essayer de s'introduire dans la maison discrètement ou bruyamment. Ils peuvent ouvrir la porte d'entrée en réussissant un **test de Crochetage** ou un **test de Force Assez facile (+10%)**.



Depuis la dernière visite des PJ, la paranoïa de Stark a triomphé de lui. Il a laissé son chien dans la boutique et lui a mis un collier avec une petite clochette. Lorsqu'il entend la clochette tinter, Stark tire sur une ficelle dans sa chambre, laquelle passe à travers le plancher et va jusqu'à un chapelet d'une douzaine de ses « saucisses spéciales ». La ficelle fait tomber le chapelet de saucisses sur le comptoir. Le chien, naturellement, cherche à attraper les délicieuses friandises. À moins d'avoir envie de se retrouver avec une autre monstruosité de la taille d'Hanna sur les bras, les PJ doivent enlever les saucisses au chien avant qu'il ne réussisse à dévorer la viande contaminée

> ***Alors que vous scrutez l'intérieur obscur de la pièce, vous remarquez un chapelet de saucisses qui frétille au plafond et qui tombe sur le comptoir. Soudain, un chien blanc s'élance depuis l'obscurité, attrape les saucisses, saute du comptoir et bondit par une petite fenêtre sur le côté du bâtiment. On entend la clochette de son collier qui ponctue sa fuite sur les pavés.***

Les PJ ont maintenant le choix entre accorder toute leur attention à Stark ou poursuivre le chien. La fenêtre est trop petite pour permettre même à un halfling de passer, ce qui oblige les PJ à ressortir et à faire le tour de la maison pour donner la chasse au chien. Si jamais des pauvres affamés ou le chien mangeaient les saucisses, ce serait une très mauvaise chose. Si les personnages ne s'en rendent pas compte par eux-mêmes, faites-leur effectuer des **tests d'Intelligence** pour se souvenir que les saucisses provoquent des mutations. Si les PJ ne suivent pas le chien, allez directement à **Stark Boucherie de Qualité, le retour**, ci-dessous.

On court après les ennuis

Le chien s'enfuit vers une rue principale où il se précipite et se faufile à travers la foule des badauds et des fêtards de la nuit, à la recherche d'un endroit où déguster son butin en paix. Il faut non seulement de la rapidité mais aussi de bons réflexes pour l'attraper La poursuite se résume à un **test étendu d'Agilité Assez facile (+10%)**. Chaque poursuivant peut effectuer un test par round et doit totaliser 6 degrés de réussite pour attraper le chien. Ceux-ci sont cumulables d'un round sur l'autre (un PJ peut obtenir 1 degré de réussite lors du premier round, 3 lors du deuxième et 2 lors du troisième, par exemple, ce qui sera suffisant pour attraper le chien). Les PJ devraient être capables d'accomplir cette tâche en moins d'une minute, mais ce serait une perte de temps. Si, après 2 minutes, les PJ ne l'ont toujours pas attrapé, le chien se réfugie sous une charrette à bras au coin d'une rue et grogne dès que quelqu'un s'approche On peut lui arracher les saucisses en réussissant un **test de Capacité de Combat** ou les lui faire lâcher volontairement grâce à un **test d'Emprise sur les animaux**.

Un PJ doté d'Emprise sur les animaux peut également convaincre le chien de retrouver Stark en réussissant un autre test Dans ce cas, il conduit les PJ à la péniche qui est amarrée au quai. Sinon, il les suit simplement jusqu'à la boutique de Stark.

Stark Boucherie de Qualité, le retour

La boutique est maintenant ouverte et la lumière qui brillait à l'étage est éteinte. Alors qu'ils avancent avec précaution au travers de l'échoppe en direction de l'arrière-boutique, les PJ sont confrontés à une vision d'horreur. Une lanterne posée sur le sol fournit l'éclairage tandis que Stark essaye de faire passer sa masse au travers d'un trou creusé à la hâte dans le plancher couvert de débris. Entre les PJ et Stark se traîne une monstruosité animée de soubresauts et couverte de tentacules. C'est le pauvre Rudi, qui a perdu l'esprit devant l'horreur de son corps en pleine mutation. Au-dessus de sa tête, Stark brandit un petit médaillon qui luit d'une faible lueur verte *« Rudi, attaque !* dit-il *Tue-les ! »* Et là-dessus, le gros boucher se laisse tomber et disparaît. Les PJ se trouvent face à un vrai combat. Rudi est un adversaire lent, mais redoutable. Tous les PJ doivent effectuer un **test de Peur** avant de pouvoir faire quoi que se soit.

Lorsque Rudi meurt, ses tentacules battent l'air en tous sens et pulvérisent la lanterne, ce qui projette de l'huile enflammée sur les murs en planches de la boutique. En quelques instants, la maison est en flammes. Avec Rudi mort et la boutique qui flambe autour des PJ, il ne reste qu'une seule chose à faire, suivre Stark dans les égouts.

Dans les bas-fonds de la cité

Le trou creusé par Stark dans le plancher de son échoppe fait approximativement un mètre de diamètre et ses bords sont enduits d'un dépôt visqueux d'aspect ignoble. Il mène directement sur un tas d'ordures qui bouche le milieu d'une canalisation d'égout. On peut entendre les échos d'un rire hystérique au loin dans les ténèbres, accompagné d'un bruit de pas clapotant dans l'eau

Dans les égouts, les PJ sont dans des ténèbres presque complètes, il leur faut donc une source de lumière quelconque à moins qu'ils ne soient tous dotés de la Vision nocturne. Comme il y a des quantités de bois enflammé à proximité, ils n'auront pas de mal à se procurer une torche rudimentaire.

La canalisation d'égout fait près de 2 mètres de diamètre (1 case) et elle va tout droit, avec une très légère déclivité Tous les 4 mètres, une plus petite canalisation remonte vers la surface et la cité Après une vingtaine de mètres, une canalisation similaire se raccorde sur la droite de l'égout et le même rire de dément se fait entendre. Stark a attiré les PJ dans un piège car il se cache près d'un déversoir qui donne sur la rivière avec son fidèle disciple, Willi (les PJ le reconnaîtront peut-être comme l'un des voyous qui avaient agressé Herr Fleischer). Willi attend là avec son arbalète depuis que Stark l'a prévenu de la visite des PJ plus tôt dans la soirée. Au moment où Stark le dépasse, Willi lève son arme et vise dans l'obscurité Il a 5 carreaux en tout et tire le premier lorsque les PJ apparaissent à l'embranchement dans l'égout. S'ils n'ont pas la présence d'esprit d'éteindre leurs lumières, Willi bénéficie d'un bonus de +10% en CT lorsqu'il tire sur un porteur de torche La distance entre Willi et l'embranchement est de 30 mètres (15 cases). À cause du terrain glissant et de l'exiguïté des canalisations, il est impossible de courir ici. De plus, la caractéristique de Mouvement de chacun est temporairement réduite de 1 point et les personnages qui décident de tenter une charge doivent d'abord réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de s'étaler.

Une fois que Willi a tiré tous ses carreaux, excepté le dernier, il s'enfuit par la grille d'égout cassée dans les eaux peu profondes de la rivière Si les PJ réussissent à se précipiter vers lui, il tire une fois et bat en retraite vers la rivière.

La péniche

Entre-temps, Stark a réussi à embarquer à bord d'une péniche amarrée au quai et il est en train de détacher l'embarcation Willi, s'il a survécu, est caché dans l'ombre au bord de l'eau et pointe son ultime carreau d'arbalète sur l'entrée de l'égout.

Maria della Miragliano est attachée au mât de la péniche, cachée sous une couverture. Elle est l'arme secrète de Stark. Lorsque les PJ arrivent, Stark arrache la couverture et hurle : *« Maria, espèce de sorcière, utilise ta voix ! Arrête-les ! »* Maria tourne son visage baigné de larmes vers Stark et lui dit d'une voix rauque : *« Non ! Non ! »* Elle pousse un épouvantable hurlement lorsque Stark lève son amulette et qu'elle commence à luire d'une surnaturelle luminescence verte. Les yeux de Maria se mettent à briller de la même lueur, son visage se convulse et c'est alors qu'elle commence à chanter. Sa voix est comme le chant des anges et chaque PJ doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** ou rester cloué sur place par son chant, incapable de faire autre chose que rester béat. S'il reste des points de Fortune aux PJ qui manquent ce test, voilà une bonne occasion de les utiliser.

Stark et Willi vont maintenant essayer d'en finir avec les personnages qui auraient résisté au chant de Maria. Ceux qui sont immobilisés le restent jusqu'à ce que Maria cesse de chanter ou que Stark lâche l'amulette Si les PJ peuvent arracher l'amulette à Stark, Maria ne prend plus aucune part au combat. Pour commencer, elle ne s'est trouvée là que sous la contrainte et ne souhaite maintenant qu'une seule chose : voir Stark recevoir le châtiment qu'il mérite.

Avec un peu de chance, les PJ mettront une fin définitive à la folie de Stark. S'ils le fouillent, ils trouveront 20 co et une lettre (**Document 5**) Mieux vaut pour tout le monde que l'amulette termine dans la rivière au cours du combat. Si ce n'est pas le cas, des PJ intelligents se débrouilleront pour s'en débarrasser rapidement car c'est un instrument du Chaos.





CONCLUSION

Ainsi, une fois l'ennemi vaincu et les héros innocentés de l'accusation d'incendie criminel (au moins en ce qui concerne le guet de la ville), les PJ pourraient bien avoir envie de fêter ça. Georg Fleischer tient parole : il verse 25 co (et jusqu'à 10 co en plus pour les frais) à chaque joueur pour le « sauvetage » de sa fille et il leur donne à chacun, en prime, une livre de saucisses Nulner Wurst de première qualité pour leur peine, bien que certains des PJ puissent décider qu'ils ont vu suffisamment de saucisses pour un bon bout de temps…

Cependant, vous n'êtes pas obligé de vous arrêter là car il y a dans cette histoire plusieurs éléments d'intrigue qui peuvent être utilisés pour servir de base à de futures aventures. Qu'en est-il des adeptes de Nurgle, par exemple ? Les PJ auraient pu trouver une lettre sur le corps de Stark, adressée à son allié dans la lointaine Altdorf. Que vont-ils faire pour l'arrêter ? Les PJ savent également que les saucisses corrompues de Stark ont été vendues dans la boucherie d'Albrechte en trois occasions au moins. La consommation de ces saucisses a-t-elle produit des effets ou leur nombre était-il trop faible ? Y a-t-il d'autres mutants en liberté à Nuln à cause des machinations de Stark ?

Que vont faire les PJ au sujet de Maria della Miragliano ? Ils ont découvert qu'elle était une criminelle, mais sa participation au complot de Stark était entièrement due à une coercition magique. En partant du principe qu'ils n'ont pas parlé de ses vols de bijoux au capitaine du guet, des PJ bienveillants pourraient décider de la laisser partir. Une dame possédant tant de grâce, de séduction et une paire de poumons aussi impressionnante peut toujours rapporter une couronne d'or ou deux. S'ils la laissent partir, alors les membres du groupe auront gagné une alliée pour la vie et pourront être sûrs d'obtenir les meilleures places la prochaine fois qu'ils voudront aller à l'opéra. Des PJ plus zélés pourraient remarquer qu'elle est une mutante et, comme telle, touchée par le Chaos malgré sa beauté. De tels personnages pourraient préférer offrir un final un peu plus flamboyant à Maria della Miragliano.

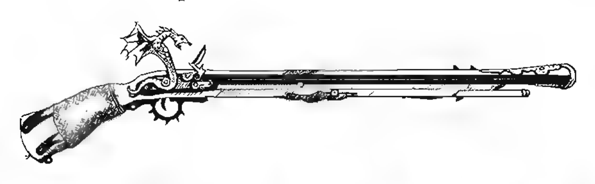
Et puis il y a la question du chien de Stark. Tout PJ qui s'est lié d'amitié avec l'animal au cours de la conclusion de l'histoire se retrouve avec un nouvel ami. Le chien attend devant l'auberge des PJ. Il court vers le personnage et jappe avec excitation. La loyauté des animaux s'obtient assurément aisément !

Les PJ se demanderont peut-être à quoi rimait tout le tapage au sujet de Bonifaz, le chien disparu ? Bonifaz est le nom de code d'un espion qui travaille pour un aristocrate bretonnien. Qui sait ce que signifiait ce message ?

Enfin, il faut se demander ce qu'est devenue Hanna. Dans un conte de fées, Hanna réussirait à surmonter sa transformation, retrouverait son père, épouserait Hans et vivrait heureuse pour toujours. Mais nous ne sommes pas dans un conte de fées. Hanna resta au temple de Shallya pendant de nombreux mois, mais son infection est trop bien enracinée pour être jugulée. Avec tristesse, les prêtresses du temple confient Hanna à l'Église de Sigmar et on ne la revoit plus jamais…

Attribution des points d'expérience

Le Boucher Connaît la Musique est une aventure détaillée contenant de nombreux points d'informations et de nombreuses rencontres. La meilleure méthode est d'utiliser la méthode abrégée d'attribution de points d'expérience (cf. page 211 de *WJDR*) en donnant 100 xp par tranche de 4 heures de jeu, avec un maximum de 300 xp. Vous pouvez également accorder de 20 à 50 xp pour récompenser une bonne interprétation et des tactiques inventives.



DRAMATIS PERSONAE

Dans cette section, vous trouverez des informations sur l'histoire personnelle des personnages de marque et des indications sur la façon de les interpréter. Vous trouverez également le profil d'Emil Stark, de Rudi, de Maria della Miragliano, de Willi et de Kurt, qui sont les personnages que les PJ peuvent avoir à affronter en combat. Les autres PNJ ne feront certainement que parler avec les PJ, vous n'aurez donc probablement pas besoin de leur profil. Si vos joueurs se mettaient en tête de tenter quelque chose de loufoque (comme, par exemple, cambrioler la verrerie d'Otto), vous devriez trouver les profils appropriés dans le Chapitre 11 du livre de règles de *WJDR*.

Dieter

Rôle : conducteur de charrette de la brasserie.
En bref : amant de Greta, trompe sa femme.
Citation typique : *« Greta comment ? »*
Description : Dieter est un homme bien bâti, aux alentours de la quarantaine. Il livre les barriques de bière de la brasserie locale à plusieurs auberges, tavernes et restaurants de la ville. Ceci lui donne un accès privilégié aux scandales et aux secrets des citoyens Il a récemment entamé une liaison avec Greta Fischer, qui travaille comme femme de service dans plusieurs de ces établissements. Dieter n'a pas fait preuve d'une grande discrétion au sujet de cette aventure et il craint maintenant que sa femme ne soit au courant, même si elle n'a rien dit pour le moment.

Greta Fischer

Rôle : complice tourmentée par la culpabilité.
En bref : fille de cuisine, amante de Dieter, petite criminelle.
Citation typique : *« Mon mari est p'têt bien mort, mais moi pas. »*
Description : Greta Fischer est une jolie veuve âgée de trente ans environ. Son mari a été tué il y a six ans, sur la grand-place de la cité, pendant une émeute provoquée par les taxes sur le bois de chauffage. Depuis, la vie amoureuse de Greta n'a pas été bien heureuse et elle est passée de sale type en voyou. Récemment, elle s'est embarquée dans une aventure avec un charretier de la brasserie qui livre ses barriques à plusieurs auberges dans lesquelles travaille Greta. Dieter est marié, mais ça ne les a pas empêchés de poursuivre leur relation illicite. Greta est maintenant obsédée par l'idée paranoïaque que la femme de Dieter va découvrir leur liaison et qu'elle va obliger Dieter à y mettre un terme. Greta est affligée de surdité depuis l'âge de sept ans. Elle a eu la chance de survivre à la fièvre grise lorsque celle-ci a balayé son village natal, mais elle y a perdu l'ouïe. Comme elle parle tout à fait bien, la plupart des gens ne se rendent pas compte qu'elle n'entend pas, bien qu'elle ait tendance à fixer le visage de son interlocuteur pour lire sur ses lèvres. C'est ce qui l'a immunisée contre le chant de Maria et elle a su retourner la situation à son avantage financier.

Georg Fleischer

Rôle : protecteur et victime.
En bref : 48 ans, boucher et négociant, parvenu, victime du chantage d'Emil Stark, père de Hanna Fleischer.
Citation typique : *« Ce sanglier au poivre est exquis, madame, et il devrait aller à merveille avec les légumes de la saison. »*
Description : Georg ne réalise pas vraiment à quel point Emil Stark le hait et jusqu'où il est prêt à aller pour se venger. La femme de Georg, la mère d'Hanna, est morte il y a presque dix ans et Georg a dû élever Hanna tout seul depuis. Comme le plus clair de son temps est pris par ses affaires, il s'est lentement éloigné d'Hanna au fil des années, à tel point qu'il ne connaît plus réellement sa fille.

Hanna Fleischer

Rôle : fille et victime d'un kidnapping.
En bref : jeune fille de 17 ans, fille de Georg Fleischer, petite amie de Hans.
Citation typique : *« Aidez-moi, aidez-moi. Urglll... »*
Description : Hanna est la fille de Georg Fleischer et la prunelle de ses yeux. On l'a vue récemment en compagnie de Hans Oldenlitz, mais voilà trois jours qu'elle a disparu. Elle est actuellement prisonnière d'Emil Stark et elle est attachée et bâillonnée dans une masure. Elle a également subi une épouvantable mutation après avoir mangé des saucisses spéciales préparées par Stark.

Marguerite Garten

Rôle : fouineuse de quartier.
En bref : vieille bique de 79 ans, indiscrète.
Citation typique : *« Il se trouve que je regardais par ma fenêtre à minuit lorsque j'ai vu la chose la plus étrange... »*
Description : Marguerite Garten est la commère locale. Ce qu'elle sait est très recherché des espions et des colporteurs de rumeurs et ce qu'elle ne sait pas ne vaut pas la peine d'être écouté. Elle vit dans une pièce au-dessus de la boutique que tenait autrefois sa sœur, qui est morte depuis longtemps, juste à côté de chez Otto Uhl. La fenêtre de sa chambre donne directement sur la ruelle qui passe derrière la maison Fleischer et elle a vu et entendu le chanteur en plusieurs occasions Elle avait déjà remarqué Hanna et Hans ensemble et elle sait que Hanna doit avoir un nouveau soupirant, quelqu'un qui a la voix d'un ange

Rudi Holst

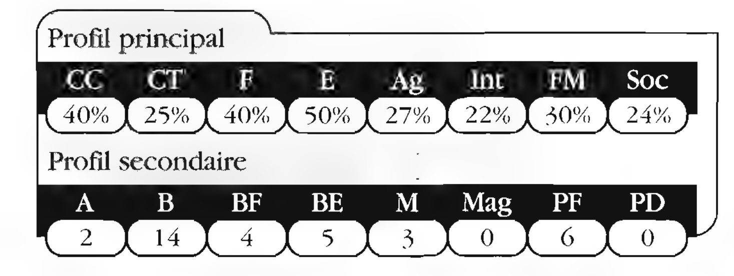
Rôle : homme de main mutant.
En bref : jeune noble, joueur et fêtard transformé en créature du Chaos.
Citation typique : *« Comme il vous plaira, maître. »*
Description : Rudi fut autrefois un noble en goguette qui jouait son rôle au sein de la jeune élite de la cité. Il rendait régulièrement visite à Frau Oppenheimer, passant voir sa « parente de Sylvanie ». Leurs liens de parenté étaient ténus au mieux, mais Rudi flattait la vieille dame et gagna son affection. Elle lui offrit plus d'un dîner en ville et fermait les yeux lorsqu'il lui « empruntait » quelques babioles pour financer sa passion du jeu

La nuit du bal de charité, Rudi « escorta » Herr Stark jusqu'à l'extérieur de l'hôtel de ville et le jeta dans le caniveau Stark suivit Rudi jusque chez lui cette nuit-là et le jour suivant il fit livrer un paquet de ses saucisses spéciales au domicile de Rudi avec un petit mot (**Document 4**). Rudi lut ce message après une nuit de jeu bien arrosée et réveilla son valet afin qu'il lui prépare quelques-unes de ces saucisses pour un souper tardif. Pour le valet, ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase et il partit le jour suivant, en disant qu'il ne pouvait plus travailler pour un monsieur qui était ivre en permanence et qui perdait la fortune de sa famille au jeu.

En quelques jours, Rudi commença à se métamorphoser. Pour commencer, il devint trop gros pour ses vêtements et son poids augmenta considérablement. Puis il commença à développer des ulcères sur tout le corps. Bientôt, quand il ne fut plus capable de se supporter, il s'enfuit de sa maison à la faveur de la nuit, terrifié par ce qu'il était en train de devenir. Emil Stark le vit s'enfuir et il invoqua le pouvoir de l'amulette que le Grand-Père Nurgle lui avait donnée. Rudi tomba sous son contrôle et il vit maintenant dans l'arrière-cour du boucher, pourrissant et se transformant en une chose qui tourne la forme humaine en dérision.

RUDI HOLST

Carrière : Noble
Race : mutant

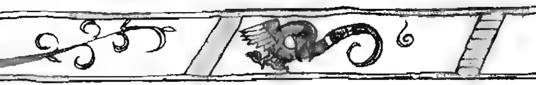


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	25%	40%	50%	27%	22%	30%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	5	3	0	6	0



Compétences . Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Jeu, Langue (reikspiel) +10%, Lire/Écrire, Résistance à l'alcool
Talents : Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Résistance accrue
Règles spéciales :
• *Mutations du Chaos* (Bras tentaculaires, court sur pattes, obèse)
• *Nuage de mouches* : Rudi est entouré par un nuage de mouches bourdonnant qui se nourrissent sur ses ulcères. Au corps à corps, ses adversaires subissent un malus de -10% en CC.
• *Récupération de Nurgle* : La nouvelle forme de Rudi lui confère un bonus de +10% en Endurance.
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)

Carla Lindt

Rôle : meilleure amie.
En bref : jeune fille de 18 ans qui aime faire la fête et qui a un penchant pour les militaires.
Citation typique : *« Buvons un dernier verre avant d'aller au cabaret ! »*
Description : Carla Lindt est la jolie fille d'une riche famille de marchands. Cette jeune fille est assez casse-cou et un peu alcoolique sur les bords. Sa mère ne sait plus comment s'y prendre avec elle. Elle donne l'impression très nette d'être une fille qui aime s'amuser et qui n'est impressionnée que par les beaux hommes riches. Son père est en voyage à la campagne pour ses affaires.

Maria Della Miragliano

Rôle : sirène.
En bref : « Rossignol de Tilée », voleuse de bijoux, servante involontaire d'Emil Stark.
Citation typique : *« Grazie, grazie. »*
Description : Maria della Miragliano est une soprano, une chanteuse d'opéra célèbre dans sa patrie de Tilée, mais beaucoup moins connue dans l'Empire. À la suite d'un incident récent lié à une série de vols chez de riches amateurs d'opéra, elle s'est enfuie vers les régions du sud de l'Empire et se conduit comme seule une kleptomane de haut vol peut le faire. Elle vient d'entrer dans la quarantaine, mais elle paraît beaucoup moins Elle est née mutante, mais il est impossible de le deviner au premier regard. Elle ne peut pas vraiment parler normalement à cause de sa mutation et réussit tout juste à prononcer deux ou trois mots avant de se mettre à jacasser comme un oiseau. Elle est née avec le larynx d'une harpie et, de ce fait, elle est capable de captiver un auditoire tout entier et le laisser hébété lorsqu'elle chante (ce qui est idéal, si on pense à la façon dont elle finance ses beaux atours et ses dîners fins). Bien qu'elle ne soit assurément pas mauvaise, Maria s'est montrée un peu trop zélée dans sa quête d'argent et de bijoux. Elle essaye de contrôler ses doigts un peu trop habiles, mais sans succès pour le moment.

Stark a déjà exercé sa domination sur Maria à plusieurs reprises dans le passé. Récemment, il l'a contrainte à chanter pour Hanna, la nuit, afin d'accélérer le développement de la souillure du Chaos dans le corps de celle-ci. Maria fut obligée de se tenir dans la ruelle derrière la maison Fleischer et de chanter pour Hanna. Une fois la mutation d'Hanna enclenchée, la magie du chant l'attira dans les griffes de Stark. Maria était pleinement consciente de ce qui se passait mais, à cause de l'amulette, elle était incapable d'empêcher Stark d'agir Ce dernier lui promit alors qu'elle serait libre lorsqu'il serait sûr d'avoir Hanna en son pouvoir. La chanteuse est une femme dominée par sa kleptomanie et maintenant, à cause de l'amulette de contrôle de Stark, elle ressent également une violente haine à l'égard du boucher.





MARIA DELLA MIRAGLIANO

Carrière : Bateleur
Race : mutante

Profil principal

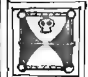
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	25%	26%	31%	35%	38%	30%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	4	0	4	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire, Tilée), Escamotage, Évaluation, Expression artistique (chanteuse) +10%, Langue (reikspiel, tiléen), Lecture sur les lèvres +20%, Natation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Éloquence, Intelligent, Réflexes éclairs, Sociable
Règles spéciales :
• *Chant des sirènes* lorsqu'elle le désire, Maria peut produire un chant ensorcelant. Ceux qui l'entendent doivent réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** ou rester cloués sur place par son chant, incapables de faire quoi que ce soit. De plus, les victimes ne se souviennent que de la beauté envoûtante du chant de Maria Cet effet dure tant qu'elle chante.
Armure : aucune
Points d'armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune





PutrideGlaviotJubilant

Rôle . « ingrédient spécial ».
En bref : démon de Nurgle, il a plutôt bon goût s'il est assaisonné comme il faut.
Citation typique · *« Allez, un peu de nerf espèce de gros balourd ! Je ne vais pas me hacher tout seul ! »*
Description : PutrideGlaviotJubilant est un infect petit démon et l'un des serviteurs pervertis de Grand-Père Nurgle Il apprécie toujours ses visites dans le monde des hommes et adore remplir les missions que lui donne son maître PutrideGlaviotJubilant est très fier que ce soient de petits morceaux de lui qui aient provoqué les magnifiques transformations de Rudi et d'Hanna. Il se delecte à accabler ce pauvre Emil Stark de sarcasmes et s'applique à chanter à tue-tête lorsqu'il le met dans le hachoir. Si quelque chose devait arriver au boucher, PutrideGlaviotJubilant serait attristé de perdre un hôte aussi impeccable.

Hans Oldenlitz

Rôle : soupirant.
En bref : c'est le petit ami secret d'Hanna, il travaille dur et il a 18 ans.
Citation typique : *« Ouais, j'ai entendu qu'elle a disparu. Je sais pas quoi faire . Vous savez, je pense que je vais aller voir son père… pour la grande question… quand j'aurais mon échoppe, l'an prochain. »*
Description : Hans est l'un des apprentis d'Otto Uhl, un souffleur de verre dont l'échoppe se trouve tout près de la plus grande boutique de Fleischer, à deux portes plus loin. Hans et Hanna se fréquentent en secret depuis trois mois déjà. Hans est absolument fou amoureux d'Hanna et il aidera les PJ très volontiers, au point d'être constamment dans leurs jambes et de passer son temps à les presser de questions sur les progrès de leur enquête.

Frau Oppenheimer

Rôle · créature de la nuit ?
En bref . aristocrate originaire de Sylvanie, a perdu ses boucles d'oreilles, amie de Rudi.
Citation typique : *« L'Empire a tellement changé depuis le temps où j'étais jeune fille. »*
Description · Frau Oppenheimer est une figure de la société de Nuln et, pour autant que chacun puisse s'en souvenir, elle l'a toujours été. Sa famille vient de Sylvanie, ce qui a suscité quantité de rumeurs sinistres à son sujet. Malgré ses vêtements démodés et défraîchis, elle conserve un maintien royal.

Emil Stark

Rôle : coupable.
En bref : kidnappeur d'Hanna, rival de Fleischer, adepte du culte de Nurgle.
Citation typique *« Prenez donc encore une saucisse, ma chère. Vous ne devinerez jamais quel est l'ingrédient secret… »*
Description · Emil Stark a eu une période de malchance et il sait exactement qui en est le responsable : Georg Fleischer. À 45 ans, Stark a déjà des dizaines d'années d'expérience dans le métier de boucher, mais son affaire qui était autrefois florissante est pratiquement en faillite par la faute des « sales manigances » de Fleischer. Stark rejette également sur Fleischer la responsabilité de la mort de sa femme, il y a deux ans. Selon l'opinion d'Emil, si Fleischer s'était montré moins cupide dans l'affaire des contrats avec l'École d'Artillerie, sa femme aurait peut-être pu recevoir le coûteux traitement médical dont elle avait besoin. Après sa mort, Emil ne put rien faire d'autre qu'empoisonner le docteur qui n'avait pas réussi à lui sauver la vie. Personne n'a jamais fait la relation entre le décès du docteur et son dernier repas de saucisses de chez Stark. Le meurtre du docteur ne pouvait pas lui ramener sa femme, mais au moins Emil se sentit mieux.

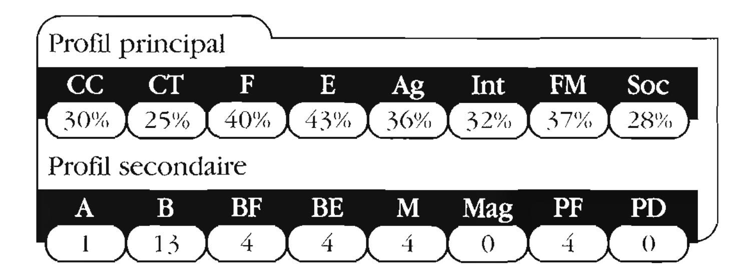
Cet intelligent usage d'une nourriture empoisonnée dans un but meurtrier attira l'attention du Seigneur de la Putréfaction sur Stark. Grand-Père Nurgle le remarqua comme un homme qui pourrait favoriser ses œuvres infâmes dans la cité. Voilà trois mois, Emil fit un rêve étrange. Sa femme lui apparut et elle paraissait heureuse et bien portante, à part pour une pustule qu'elle avait au cou. Elle lui expliqua qu'elle était dans un monde bien meilleur et que le *Bon Papa* s'occupait d'elle. Miraculeusement, elle était enceinte et elle lui affirma que l'enfant serait dans la maison lorsqu'il se réveillerait. La pustule qui se trouvait sur son cou explosa alors, laissant jaillir un torrent de minuscules créatures baragouinant et braillant qui dansèrent avec jubilation et se précipitèrent sur Stark…

Il se réveilla au petit matin, couvert de sueurs froides, et remarqua qu'il y avait quelque chose qui ronflait avec contentement au pied du lit. Emil tâtonna pour trouver l'amadou et alluma la chandelle qui se trouvait près de lui. Au pied de son lit était installée une boule de malfaisance de la taille d'un rat, ridiculement obèse, tachetée, qui portait une étrange amulette autour du cou. C'était un nurgling, un démon mineur au service du dieu du Chaos tutélaire de la Putréfaction et de la Pestilence. Il poussa doucement la petite créature grasse du doigt et celle-ci ouvrit lentement ses yeux rouges et brillants. Le nurgling lui dit d'une voix ensommeillée : *« Hache-moi et donne-leur ma chair à manger, mon père. »* À ce moment, Stark perdit subitement toute conscience de lui même et s'affala sur le sol, dans les convulsions d'une crise apoplectique. Lorsqu'il revint à lui, il vit qu'il était d'une façon ou d'une autre descendu a la boucherie, au rez-de-chaussée de sa maison et qu'il était en train de s'activer à hacher le petit être. Celui-ci se tortillait dans le hachoir et chantait une joyeuse chanson, en gloussant de rire pendant qu'il se faisait hacher pour être transformé en viande crue.

Emil, le teint cireux, savait ce qui lui restait à faire. Il mit la viande du nurgling dans un sac, alla jusqu'à la boucherie de son rival haï et s'introduisit dans les lieux. Il ajouta sa viande de nurgling à la farce à saucisse, y ajouta une poignée d'herbes pour en camoufler le goût et transforma la farce contaminée en un chapelet de saucisses Après avoir accroché les saucisses à un crochet dans la chambre froide, il nettoya les lieux et rentra chez lui. En deux autres occasions, Willi l'a aidé à entrer dans la boutique et à y placer les saucisses infectées. Grand-Père Nurgle a donné de nouveaux « fils » à Stark afin de lui permettre de mener son ignoble complot à bien

EMIL STARK

Carrière . Maître-artisan (ex-Artisan)
Race · humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	40%	43%	36%	32%	37%	28%

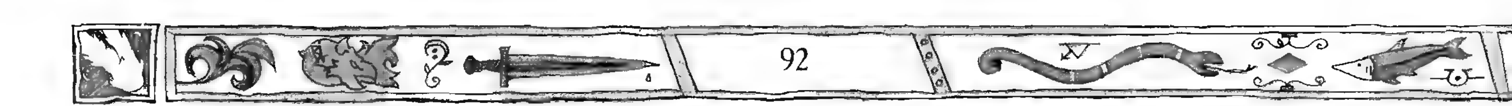
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	4	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (boucher +10%, marchand), Perception, Soins des animaux
Talents : Dur en affaire, Intelligent, Résistance accrue
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (couperet)
Dotations :
• *Amulette de contrôle de Nurgle* : cette amulette de la taille d'une pièce de monnaie est sculptée à l'image de la rune-mouche de Nurgle et elle est pendue à une répugnante ficelle. Seuls ceux qui ont juré de servir le Seigneur de la Putréfaction peuvent l'utiliser. Ces adeptes du Seigneur des Mouches peuvent dominer mentalement les créatures du Chaos et les mutants pour de courtes périodes. Stark l'utilise pour contrôler Rudi et Maria.

Otto Uhl

Rôle : voisin.
En bref · artisan travailleur, employeur de Hans, Karl et Uwe
Citation typique . *« Un de ces jours, Hans prendra ma succession et je pourrai prendre ma retraite. »*



Description : Herr Uhl est le propriétaire de la verrerie d'Otto. Il est bien connu et très apprécié de la communauté. Il sait que Hans a une petite amie, mais il ignore de qui il s'agit. Otto prévoit de se retirer d'ici un an à peu près et projette de vendre sa boutique à Hans Il emploie également deux apprentis, Karl et Uwe. Ces deux turbulents garçons de 12 ans lui posent des problèmes car ils aimeraient mieux aller jouer dehors que de mener la vie laborieuse d'apprentis souffleurs de verre

Willi et Kurt

Rôle : petits voleurs.
En bref : coupe-jarrets du quartier ,Willi est également membre d'une secte du Chaos.
Citation typique : *« J'te l'ai* [bam] *déjà dit* [bam], *c'qui est à toi est à moi ! »* [bam]
Description : Willi et Kurt sont de jeunes voyous typiques. Ils s'en prennent aux faibles et s'enfuient dès que quelqu'un leur donne trop de fil à retordre. Si vous utilisez la scène de l'agression initiale (**Le Repos du Pêcheur**, page 78), il est important que Willi réussisse à s'enfuir car il est adepte de Nurgle et le sbire d'Emil Stark. Kurt est juste un propre-à-rien opportuniste et travaille occasionnellement avec Willi. Il ignore que Willi est l'adepte d'un culte.



WILLI ET KURT

Carrière : Coupe-jarret
Race : humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	26%	32%	31%	33%	25%	30%	28%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Désarmement, Lutte, Réflexes éclairs, Résistance au poison, Sur ses gardes
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), coup-de-poing
Dotations : cape à capuchon

Wolfgang et Léopold

Rôle : jeunes gens à la mode.
En bref : jeunes nobles désinvoltes, amis de Rudi
Citation typique : *« Quel butor. Quittons immédiatement cette porcherie. »*
Description : Wolfgang et Léopold sont deux jeunes gens de petite noblesse qui habitent la cité Ce sont deux incorrigibles joueurs et fainéants. Rudi était le troisième larron de leur petit groupe et il avait sur eux une certaine influence stabilisatrice. Depuis qu'il a disparu, et son majordome avec lui, ils ne savent plus trop quoi faire de leurs vies.

INDICES ET AIDES DE JEU

1A

GROSSE RÉCOMPENSE

Bonifaz a disparu.
Par pitié aidez-moi à retrouver
le tout petit chiot de pure race
de ma grand-tante qui est malade.
Elle ne sait pas encore qu'il a disparu.
Par pitié, aidez-nous.

Rapportez toute information à : Arne Zimmerman
à l'Auberge du Flacon Vert, Hauptstrassse.

1B

On cherche des bras pour quelques semaines
de travaux légers à la Porte Ouest.
BONNE PAIE. BONNE BIÈRE. BONNE PITANCE.
Contactez le capitaine Wetzelberge du guet.

— INDICES ET AIDES DE JEU 1A, 1B, 1C, 1D —

1C

PERDUES

Une paire de boucles d'oreilles aux alentours
du restaurant Chez Louis.
RÉCOMPENSE pour toute information pertinente
ou restitution de ces bijoux.

Contactez Frau Oppenheimer, Nordstrasse.

1D

Les Fameuses Nulnfurters de Fleischer,
« La Saucisse Choisie par les Officiers et les Hommes de l'École Impériale d'Artillerie. »

OFFRE D'EMPLOI

On recherche plusieurs individus capables et intelligents
pour régler une affaire délicate.

Excellente rémunération. Se présenter en personne à Herr Fleischer,
182 allée du Parc. Pas de visites passé midi. Plaisantins s'abstenir.

Georg Fleicher

Maître Boucher
Spécialité de Morceaux de Choix

182 allée du Parc, Nuln

Document 2

N'espère pas revoir ta fille.
C'est toi qui es responsable de tout ça.
Bientôt je serai vengé.

Document 3

STARK – BOUCHERIE DE QUALITÉ

Cher Rudi,

Je suis désolé de ma conduite indélicate lors du récent bal de charité donné par Herr Fleischer. Je vous prie d'accepter ceci avec mes excuses.

– Emil Stark, Maître Boucher

Document 4

Document 5

Aux bons soins de la Dame de Kemperbad, Altdorf

Cher Maître Infecteur,

Nos plans en sont maintenant à la phase finale et presque prêts à être mis en œuvre sur les indignes crétins qui m'entourent. Comme cela me fait peine de leur offrir de si merveilleuses lésions, alors que la seule chose qu'ils vont en faire sera de pleurnicher et de chercher le soulagement de la main d'un chirurgien.

Je suis enchanté d'avoir reçu votre dernière œuvre d'art, il est stupéfiant de voir les ravages que peut causer un objet aussi simple. J'ai jeté la première que vous m'aviez envoyée par-dessus le mur de la prison. J'ai entendu des cris lorsque les prisonniers ont commencé à se battre pour l'avoir et j'imagine les surprises qui se « développent » au moment où je vous écris !

J'attends votre visite avec la joie la plus extrême.

Infecteur Lutz

INDICES ET AIDES DE JEU

1A

GROSSE RÉCOMPENSE

Bonifaz a disparu.
Par pitié aidez-moi à retrouver
le tout petit chiot de pure race
de ma grand-tante qui est malade.
Elle ne sait pas encore qu'il a disparu.
Par pitié, aidez-nous.

Rapportez toute information à : Arne Zimmerman
à l'Auberge du Flacon Vert, Hauptstrasse.

1B

On cherche des bras pour quelques semaines
de travaux légers à la Porte Ouest.
BONNE PAIE. BONNE BIÈRE. BONNE PITANCE.
Contactez le capitaine Wetzelberge du guet.

1C

PERDUES

Une paire de boucles d'oreilles aux alentours
du restaurant Chez Louis.
RÉCOMPENSE pour toute information pertinente
ou restitution de ces bijoux.

Contactez Frau Oppenheimer, Nordstrasse.

1D

Les Fameuses Nulnfurters de Fleischer,
« La Saucisse Choisie par les Officiers et les Hommes de l'École Impériale d'Artillerie. »

OFFRE D'EMPLOI

On recherche plusieurs individus capables et intelligents
pour régler une affaire délicate.

Excellente rémunération. Se présenter en personne à Herr Fleischer,
182 allée du Parc. Pas de visites passé midi. Plaisantins s'abstenir.

Georg Fleicher

Maître Boucher
Spécialité de Morceaux de Choix

182 allée du Parc, Nuln

DOCUMENT 2

N'espère pas revoir ta fille.
C'est toi qui es responsable de tout ça.
Bientôt je serai vengé.

DOCUMENT 3

STARK – BOUCHERIE DE QUALITÉ

Cher Rudi,

Je suis désolé de ma conduite indélicate lors du récent bal de charité donné par Herr Fleischer. Je vous prie d'accepter ceci avec mes excuses.

– Emil Stark, Maître Boucher

DOCUMENT 4

DOCUMENT 5

Aux bons soins de la Dame de Kemperbad, Altdorf

Cher Maître Infecteur,

Nos plans en sont maintenant à la phase finale et presque prêts à être mis en œuvre sur les indignes crétins qui m'entourent. Comme cela me fait peine de leur offrir de si merveilleuses lésions, alors que la seule chose qu'ils vont en faire sera de pleurnicher et de chercher le soulagement de la main d'un chirurgien.

Je suis enchanté d'avoir reçu votre dernière œuvre d'art, il est stupéfiant de voir les ravages que peut causer un objet aussi simple. J'ai jeté la première que vous m'aviez envoyée par-dessus le mur de la prison. J'ai entendu des cris lorsque les prisonniers ont commencé à se battre pour l'avoir et j'imagine les surprises qui se « développent » au moment où je vous écris !

J'attends votre visite avec la joie la plus extrême.

Infecteur Lutz






Très cher Stefan,

Si vous saviez comme je me languis de vous. Combien de temps pourrons-nous encore sauvegarder les apparences ? Nous ne manquerons pas un jour d'être découverts. J'ose à peine vous regarder quand vous nous rendez visite, de peur que mes yeux ne révèlent l'amour qu'abrite mon cœur. Ne voyez-vous pas de quelle manière je tremble quand je dois vous accueillir et que nos mains se touchent, n'épié-je pas le moindre de vos...

14e JOUR

Le voyage de retour est presque terminé. On est tous épuisés et affamés. Dieter est mal en point et malade, j'ai peur qu'il arrive pas au bout. Ces saletés de peaux-vertes ont donné tout ce qu'elles avaient, je suppose. Heureusement, c'est presque fini. On sera bientôt sur les terres du baron Heimller pour recevoir notre récompense. Bien méritée, sans me vanter.

17e JOUR

Helmut nous a retardés en insistant pour qu'on s'arrête pour enterrer Dieter. Je lui ai dit qu'il était qu'un faiblard de savant trop sentimental, mais il m'a répondu : « Vous n'avez pas de cœur, Artus, même pour un mercenaire. » Peut-être qu'il a raison. On a tous souffert et on veut retrouver la civilisation.

18e JOUR

Encore retardés. Un pauvre type a été laissé pour mort par les hommes-bêtes sur la route. On a essayé de l'aider, mais il s'en est pas sorti. Il nous a dit que sa famille était riche et que si on leur disait qu'il était mort ils nous récompenseraient. J'étais d'accord pour qu'on passe par le domaine de sa famille, vu que c'est pas trop loin de notre route et qu'on cracherait pas sur un bon repas et un bon lit pour une nuit. Deux jours de paye d'affilée, ça me paraît pas une trop mauvaise affaire.

20e JOUR

Le vieillard a pas eu l'air trop chagriné par la mort de son fils. C'était un aventurier et on sait bien que beaucoup d'entre nous finissent comme ça. J'aurai de la chance si quelqu'un se donne la peine d'aller prévenir Karla le jour où je mourrai. Le vieux nous a offert un repas chaleureux et j'ai remarqué que deux des gars faisaient de l'œil à la plus jolie de ses filles. Je leur ai dit qu'ils auraient bientôt assez d'argent pour aller satisfaire leurs ardeurs chez les catins.

C'est le soir. L'endroit est à peine éclairé et on dirait que la famille nous a enfermés dans notre chambre. Personne ne vient quand on appelle. Tu parles d'une hospitalité. Les gars pensent que c'est peut-être un piège. Ils ont peut-être raison. Quels que soient leurs plans, mes gars sont assez costauds pour affronter cette bande de consanguins dans leur trou perdu.

On recherche de courageux aventuriers !

Êtes-vous prêt à entreprendre une existence périlleuse emplie de frissons ? Sauriez-vous faire la différence entre une secte indicible et un cercle de gentilshommes ? Accepterez-vous de vous aventurer dans les plus sombres recoins de l'Empire pour y affronter des horreurs inimaginables, avec pour seules armes votre épée et votre jugeote ? Si votre réponse est assurément oui, nous avons du travail à vous proposer. Cependant, nous ne saurions être tenus pour responsables d'éventuels démembrements et autres descentes dans les affres de la folie...

La Crypte des Secrets est un recueil d'aventures pour Warhammer, le Jeu de Rôle. Les meneurs de jeu y trouveront six scénarios livrés clés en main accompagnés de profils de PNJ, de cartes et d'aides de jeu.

Dans ce volume vous trouverez

- Les Raisins de la Colère : quand l'amour tourne au vinaigre, la vengeance est parfois des plus douces.
- Pour l'Amour ou l'Argent : quand une jeune femme apprend une difficile leçon d'amour... et de corruption.
- La Maison de l'Horreur : quand un mal ancien doit être défait.
- Une Nuit Agitée aux Trois Plumes : quand une paisible soirée passée au coin de l'âtre d'une auberge se révèle des plus fertiles en événements.
- Leurre des Comtes : quand les dernières volontés d'un jeune noble conduisent aux périls d'un étrange manoir.
- Le Boucher connaît la Musique : quand un simple enlèvement débouche sur une intrigue horrifiante.

La Crypte des Secrets s'insérera parfaitement au sein de votre campagne ou permettra d'en débuter une nouvelle. Affûtez votre épée et faites en sorte que vos nerfs ne vous lâchent pas...

Découvrez les sites Warhammer en français : www.warhammerjdr.com ; en anglais : www.blackindustries.com







